CLUB Nintendo

CONOCE A:

WETRIX

MISSION: IMPOSSIBLE

BOMBERMAN HERO

TIPS DE:

KIRBY'S DREAMLAND 3

GAME BOY CAMERA

PRIMERA PARTE DEL REPORTE DEL E3

F-ZERO X

ZELDA 64

TWELVE TALES: CONQUER 64

PERFECT DARK

POKEMON

GAME BOY COLOR

TEMA DEL MES:

EL PROBLEMA DE LAS ARCADIAS

Año 7 No.7

Precio $12.00 M.N.

0 10722 85658 8 07

CLUB
Nintend
YOPLI
"EL YOPLI DETECTIVE SECRETO"
Yoplait

Conviértete en ...

"EL YOPLI DETECTIVE SECRETO"

... y si tienes entre 4 y 12 años, participa en este gran concurso y resuelve el misterio que Yopli y Nintendo tienen ¡para ti!

El plan a seguir es el siguiente:

1. **Desprende esta hoja y contesta correctamente las preguntas que encontrarás al reverso.**
2. **Utiliza tu ingenio y escribe un Yopli-trabalenguas que hable de los Yopli-Cuates y de los deliciosos sabores de Yopli.**
3. **Envía la planilla y tu Yopli-trabalenguas, junto con una etiqueta de YOPLI, antes del 31 de Agosto a:**

Editorial Televisa con la Srita. Leticia Torres en:
Av. Vasco de Quiroga 2000, Edificio E, 1er piso.
Santa Fé. México, D.F. C.P. 01210

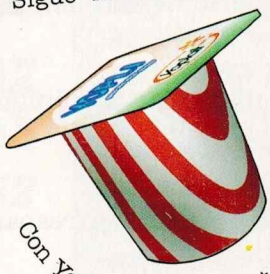
¡Tú puedes ser uno de los súper afortunados ganadores que tendrán la oportunidad de conocer el exclusivísimo Club Nintendo!, si tu cuestionario está perfectamente bien contestado y tu Yopli-trabalenguas es de los 16 mejores, pasarás un día con "Gus Rodríguez" en el Club Nintendo donde podrás ganar ¡increíbles premios!

No te preocupes Yopli-Cuate, porque si tú eres de provincia y resultas ganador, YOPLI y Nintendo te traen con ¡todos los gastos pagados! (a ti y a otra persona para que te acompañe).

¡Investiga!, ¡practica!, ¡busca!, ¡observa!, ¡ponte listo! y sigue de cerca todas las pistas.

¡Aventúrate en la fantasía de la videomanía!, la clave está en demostrar tu conocimiento e ingenio para convertirte en el ¡Yopli-detective secreto ganador! Sigue la huella de tu revista favorita, come mucho Yopli y...

¡QUE NO te cuenten!



Con Yopli te nutri-diviertes al máximo.

PREMIOS

- **1º al 16º lugar:** un día con "Gus" en el Club Nintendo en donde cada uno tendrá la oportunidad de ganar:

Una computadora o un Nintendo 64 o un cartucho de Super Nintendo o Nintendo 64.

¡Todos regresarán a casa con un premio!

- **17º al 31º lugar:** un año completo de la revista Club Nintendo **¡completamente GRATIS!**
- **32º al 95º lugar: una gorra de Nintendo,** de las que no se pueden conseguir en ningún lado.

Si tú resultas ganador, nosotros te llamamos por teléfono a más tardar el día 30 de septiembre de 1998.

Tu nombre _____

Tu edad _____ **Tu teléfono** _____

Tu dirección _____

Nintendo®

Yoplait®

Contesta cuidadosamente el cuestionario (marca la respuesta correcta), busca e investiga las respuestas en tu Yopli y en tu revista Nintendo.

1. ¿Cuál es el Contenido Neto del 6 pack de YOPLI de fresa y durazno?

a) 95 g b) 125 g c) 270 g

2. ¿De quién es el arma con la que se consigue el Sub-Tanque en la escena de Spark Mandril?

a) Boomer Kuganger b) Chill Penguin c) Spark Mandrill

3. ¿A qué ataques es inmune Jade?

a) A los agarres b) A los poderes c) A los golpes

4. ¿De qué color es la playera del Yopli-Cuate en el empaque de Yopli sabor Plátano y Papaya?

a) Azul con amarillo b) Morado con naranja c) Verde con azul

5. ¿Cuántas veces aparece Shao Khan en el S.O.S. de Mortal Kombat Trilogy?

a) Seis b) Siete c) Cuatro

6. ¿Cuál es el título de la portada de este número (julio) de tu revista Nintendo?

a) FZero-X b) Zelda c) Cruisi'n World

7. ¿Cuál es el juguete preferido de la Yopli-Cuata?

a) Hula-Hula b) Muñeca Lagrimitas c) Bicicleta

8. ¿En qué ciudad de Estados Unidos se llevó a cabo el E3 este año?

a) Seattle b) Atlanta c) Miami

9. En esta edición (julio), en la sección Dr. Mario mostramos un nuevo diseño del sistema...

a) N64 b) GB c) SNES

10. En el empaque de tu Yopli sabor Frutas Tropicales hay muchas frutas ¿cuáles son?

a) Mango, guayaba y piña b) Durazno, plátano y papaya c) Fresa, limón y pera

11. En esta misma edición, reaparecieron 2 secciones que hacía tiempo no publicábamos, ¿cuáles son?

a) Tema del Mes y Arcade b) S.O.S. c) Dr. Mario

12. La nueva sección Museo, este mes presentó el título de un personaje famoso, ¿de quién estamos hablando?

a) Mega Man b) Super Mario Bros. c) Donkey Kong

13. En la primera página de este artículo hay un dibujo de los Yopli-Cuates, obsérvalo bien y dínos ¿cuántos vasitos de Yopli hay?

a) 6 b) 7 c) 14

14. En este número de la revista (julio) hay un reportaje de Donkey Kong, ¿podrías decirnos en qué año salió el primer título de este personaje para NES?

a) 1981 b) 1986 c) 1982

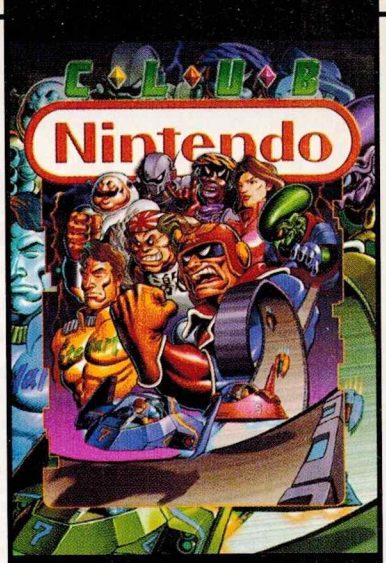
15. En el dibujo de la primera página, ¿dónde está escondido el logo de Yopli?

a) En la puerta b) En el poste c)En la pared

¡MUCHA SUERTE YOPLI-CUATE!

Sumario

DR. MARIO 05
EL TEMA DEL MES:
EL PROBLEMA DE LAS ARCADIAS 12
PRIMERA PARTE DEL REPORTE DEL 15
E3 CON TITULOS COMO:
THE LEGEND OF ZELDA 64, BANJO-KAZOOIE, F-ZERO X, TWELVE TALES: CONQUER 64, PERFECT DARK, POKEMON Y ADEMAS CONOCE EL
NUEVO GAME BOY COLOR
ARCADIAS 30
PREVIO:
ZELDA 64 32
MISSION: IMPOSSIBLE 35
BOMBERMAN HERO 62
MUSEO
DONKEY KONG 38
EL TALLER DE LUIGI 49
A FONDO:
NBA COURTSIDE 52
WETRIX 60
S.O.S. ..... 56 y 74
EXTRA 68
TIPS DE:
GAME BOY CAMERA 70
KIRBY'S DREAMLAND 3 82
MARIADOS 79
INCLUYE POSTER DE BANJO-KAZOOIE



¡Bienvenido a la nueva imagen de Club Nintendo! Este mes tenemos en nuestra portada uno de los juegos de carreras más veloces que se hayan hecho: F-Zero X. Este título fue uno de los tantos hits que mostró Nintendo en el E3 el pasado mes de Mayo en Atlanta, además de Zelda 64, Perfect Dark y muchos otros; lee nuestro previo de este magno evento para que conozcas qué juegos nos esperan para finales de este 98. Además conoce títulos como Bomberman Hero y NBA Courtside (Nintendo N64), Wetris y Mission: Impossible (Ocean-Infrogrames, N64), nuestra nueva sección de Museo donde recordaremos al abuelito de los videojuegos de Nintendo: Donkey Kong, el regreso también de el Tema del Mes y unos Tips para la Game Boy Camera.

CLUB Nintendo

Año VII # 7 Julio 1998

CLUB NINTENDO ES UNA PUBLICACION COEDITADA ENTRE GAMELA MEXICO, S.A. DE C.V. Y EDITORIAL TELEVISA, S.A. DE C.V. BAJO LICENCIA DE ITOCHU MEXICO, S.A. DE C.V.

GAMELA MEXICO, S.A. DE C.V.
DIRECTOR GENERAL
Teruhide Kikuchi
DIRECTORA DE ADMINISTRACION
Lourdes Hernández
DIRECCION EDITORIAL
Gustavo Rodríguez
José Sierra
PRODUCCION
Network Advertising
EDITOR ADJUNTO
Adrián Carbajal
DIRECTOR DE ARTE
Francisco Cuevas Ortiz
DISEÑO GRAFICO
Juan Carlos González
Antonio Rodríguez
ASISTENTE DE ARTE
José Luis Suárez
CORRECCION DE ESTILO
Ma. Antonieta Ramírez
INVESTIGACION
Jesús Medina
Daniel Avilés H.
Alejandro Ríos "Panteón"
AGENTES SECRETOS
Axy / Spot

EDITORIAL TELEVISA
PRESIDENTE
Laura D. B. de Laviada
DIRECTOR EDITORIAL INTERNACIONAL
Carlos Méndez D.
DIRECTORA EDITORIAL INTERNACIONAL ADJUNTA
Irene Carol
DIRECTORA DE OPERACIONES INTERNACIONALES
Arlette Belmont

COORDINADOR DE VENTAS
José Antonio Aja Gómez
Tel. 261-26-02
EJECUTIVOS DE VENTAS
Otilia Pérez
Guillermo Uscanga
Javier González

(C) COPYRIGHT 1998 CLUB NINTENDO
Año 7 # 7, Revista mensual, Julio 1998, Coeditada y publicada para México por Gamela México, S.A. de C.V. y por Editorial Televisa, S.A. de C.V. por autorización de Nintendo of America, Inc. **(DR.) CLUB NINTENDO**. Editada y publicada por Editorial Televisa, S.A. de C.V. Av. Vasco de Quiroga No. 2000 Esq. Fernando Espinoza Gutiérrez Col. Santa Fe C.P. 01210 México, D.F. Miembro de la Cámara Nacional de la Industria Editorial Mexicana. Reserva al uso exclusivo del título No. 792-92. Reserva al uso exclusivo de las características gráficas No. C.G. 15-92. En la Dirección General del Derecho de Autor. Certificado de licitud de título No. 6420. Certificado de licitud de contenido No. 4863, del 27 de marzo de 1992.
Expediente 1/432"92"/8336. Permiso No. 084-1292. Características: 228451603. Autorizado por SEPOMEX.
Editor Responsable: Carlos Méndez D.
Distribución Nacional Exclusiva en México: Distribuidora Intermex, S.A. de C.V. Lucio Blanco No. 435 Azcapotzalco, C.P. 02400, México, D.F. y Zona Metropolitana: Unión de Expendedores y Voceadores de los Periódicos de México, A.C. Barcelona 25, Tel. 591-14-00 Col. Juárez, D.F. Locales cerrados D.F. Interior del País.

Impresión: Procoelsa, S.A. de C.V. Pascual Orozco No. 51 Col. Iztacalco. Tel.: 590-27-03 y 590-27-07 México, D.F.

CLUB NINTENDO. Prohibida la reproducción parcial o total del material editorial publicado en este número. **CLUB NINTENDO** investiga sobre la seriedad de sus anunciantes pero no se responsabiliza por las ofertas realizadas por los mismos.

SUSCRIPCIONES EN MEXICO
Tels.: 261-27-01 Fax: 261-27-99
Interior de la República: 01-800-711-26-33

(c) 1998 Nintendo of America Inc.
Todos los derechos reservados
All rights reserved

PRINTED IN MEXICO

EDITORIAL

Ya está aquí nuestra nueva cara.

Este nuevo diseño de Club Nintendo es el resultado del trabajo interactivo de nuestros diseñadores y videojugadores analistas capitaneados por Francisco Cuevas y Adrián Carbajal y por supuesto, las sugerencias de nuestros lectores.

Ya antes habíamos cambiado nuestro logotipo (en los números del Año 3 # 11 y Año 4 # 7) y rediseñado algunas secciones, pero estos cambios fueron por partes, poco a poco. Este es realmente el primer cambio de imagen de importancia que vivimos a lo largo de 80 números (sin contar los especiales).

Siempre que algún producto cambia su imagen se preocupa muchísimo por decir "Misma calidad, diferente presentación" pues tienen miedo de que sus consumidores vayan a pensar que ya no es lo mismo, que ya no sabe igual o que le quitaron ingredientes. En este caso tú sabes que sí hay cambios adicionales a los estéticos pero que, como siempre son para mejorar. Hemos logrado una plena identificación de cuates con nuestros lectores y estos cambios de imagen son como cuando te cambias el peinado para el otro lado o te pones una ropa más moderna que nunca te habías probado. Pero por dentro seguimos siendo los mismos locos que desean siempre ser mejores y ser útiles a todos sus cuates. Con este cambio queremos llegar a más jóvenes, a más videojugadores. En la medida que logremos este objetivo, podremos ofrecerte más dentro de esta misma revista.

¿Cómo nos ves? Si hay algo que crees que "no nos quede", avísanos tal como lo haces con tus cuates cuando se ponen una camisa nueva o los pelaron diferente en la peluquería.

DR. MARIO

He visto que su revista ha perdido secciones interesantes como el Control de los Profesionales y página RPG, además han dejado de dar información sobre excelentes juegos de arcadia como los King of Fighters 94,95,96,97 y 98. Quisiera que volvieran a poner los pósters y arte en sobres, aunque la verdad la revista está mejorando, también está dejando cosas que la hacen única.

René la rana
Cd. Obregón, Sonora

Bueno, este número que tienes en tus manos es el resultado de todas las sugerencias que nos han enviado lectores como tú, a los que les agradecemos mucho que se preocupen y nos envíen sus sugerencias para poder hacer la revista que a final de cuentas quieres leer. Déjanos decirte que el cambio que tratamos de hacer no sólo se limita al diseño y contenido, sino de actitud al trabajo, para ofrecerte lo mejor. Nosotros sólo te podemos decir que trataremos de no hacer nada más la revista que quieres leer, sino más que eso.

♦

¡Hola a todos los que realizan esta excelente revista! ¿Por qué al terminar una entrevista, sección o reportaje no ponen el nombre o pseudónimo de quién lo realizó? ¿Se pueden conseguir productos oficiales de Nintendo por correo? ¿Qué carrera se debería estudiar para poder programar videojuegos?

Cd. Acuña, Coahuila

Lo que pasa es que nosotros siempre hemos querido que se nos identifique más como un conjunto de videojugadores y que es el conjunto de videojugadores el que está "hablando" contigo y no una persona en particular. Respecto a lo de la carrera, ya en anteriores ocasiones hemos mencionado que una buena carrera para lo que es la programación es alguna Ingeniería en Sistemas de Computación. Pero no olvides que además de alguien que se dedique a programar, también falta alguien que se encargue de los diseños de los personajes, la música, la historia... A fin de cuentas, hay varias ramas por las que se puede entrar a la industria de los videojuegos y no nada más lo que es la programación.

♦

El domingo pasado acomodando mi cuarto (aunque mi madre dice que por el desorden parece que lo estoy desescombrando), encontré algo peculiar, mi viejo NES, lo conecté y aún funcionaba, así que saqué mis mejores cartuchos y comencé a jugar y recordar la sensación de jugar con él la primera vez, la desesperación de llegar rápido a casa después de comprar un nuevo cartucho para jugarlo, en fin las sensaciones que logra Nintendo en todos los jóvenes. Una de las primeras ideas que llegaron a mi mente es que los juegos de antes eran mejores, que antes realmente se preocupaban porque el juego fuera entretenido y lo lograban la mayoría de las veces, aunque los gráficos o la música no fuera muy buena. Después al jugar con el SNES (lo más moderno que tengo) me llevé un chasco, ya que la mayoría de los juegos sólo cuidan de su presentación, pero también hay otros que conservan ese viejo espíritu de búsqueda, ese toque tan especial que nos hace jugarlos una y otra vez. Con nostalgia y todo, tuve que hacer el clásico recorrido de los domingos y así llegué a la casa de mis abuelos donde a un primo se le ocurrió llevar su N64 y unos cuantos cartuchos, entre los juegos que llevó uno que llamó mucho mi atención era uno de la Guerra de las Galaxias, lo que me cautivó fue la manera en la que el juego te hace buscar y te va metiendo cada vez más en él. Este es el espíritu de los juegos anteriores. Todo esto fue sólo para decirles lo siguiente: Gracias por todas las horas de diversión que nos han brindado, gracias por ayudarnos con esos niveles o enemigos difíciles, en pocas palabras: gracias por todo Club Nintendo, pero creo que ya es hora de que dejen descansar en paz al SNES, este gran sistema ya no tiene quién trabaje en él y es mejor recordarlo como lo que fue y no como un sistema moribundo al cual tratan de revivir. Sólo les pediría que hagan aunque sea un pequeño homenaje a este sistema y los grandes clásicos, que formaron la historia de los videojuegos,

sí me refiero a: Super Mario Bros (1,2,3), Double Dragon (aunque no duró mucho en el SNES, en el NES fue rey por mucho tiempo) y sobre todo, aunque haya caído pronto en la lucha, hay un juego que creo toda una generación, un juego que hizo que los jóvenes volvieran a ver los videojuegos con interés y con ganas de aprender a dominarlos, me estoy refiriendo a STREET FIGTHER, si hay algún juego hizo época es éste. Y por esto les pregunto ¿acaso no merecen estos grandes clásicos aunque sea una página para recordarlos antes de que mueran por completo?

Oso
México, D.F.

Esta sí que es en verdad una carta muy larga, pero con un tópico muy interesante sobre los juegos y sistemas viejos (como otra que publicamos el mes anterior). Definitivamente hay juegos que por alguna u otra razón merecen ser recordados y por ese motivo, es que decidimos crear una nueva sección para ese fin. Cabe señalar que aunque comencemos con juegos de NES, esta sección no se limitará solamente a este sistema, pues habrá títulos de GB y SNES que merezcan recordarse por algún motivo u otro en particular. Si tú consideras que algún juego deba recordarse por algo en especial, no dudes en hacernos llegar tu opinión.

♦

¿Por qué no le pusieron al N64 el botón para expulsar el cartucho?

Efraín López
Mexicali, B.C.

A decir verdad, el botón para expulsar los cartuchos del SNES no era -o es- necesario para sacar los juegos de ese sistema. Tanto en el GB, SNES y N64, el secreto para no dañar tu sistema al retirar un juego es hacerlo de manera uniforme. El GB y el N64 tienen unas guías muy marcadas para este fin, pero el SNES no tanto y es por eso que el primer modelo tenía el expulsor de cartuchos, cosa que se eliminó para el nuevo diseño, puesto que se diseñó mejor el área del conector del cartucho.

♦

¡Hola! ¿Es cierto que al nuevo Super NES le han incorporado un nuevo chip para aumentar la calidad de juego y visión?

Jorge A. Escamilla Zúñiga
Gómez Palacio, Durango

En realidad al nuevo SNES le dieron el mismo tratamiento que se le dio al nuevo NES en su época: Se le cambió el diseño y se suprimieron elementos internos que de plano había decidido Nintendo ya no utilizar. En este nuevo SNES se pueden jugar absolutamente todos los juegos que salieron para este sistema sin ningún problema, sólo es diferente por fuera, pero nada más.

♦

El otro día estaba pensando que es increíble que exista gente con mucho en común, como lo somos nosotros los videojugadores. Digo esto, porque el otro día conocí a unos cuates de Chile en el World Trade Center y empezamos a platicar sobre la expo que estaba montada ahí, cuando salió el comentario de los juegos de video y resultó que todos somos fanáticos de este entretenimiento electrónico. Y no sólo eso, sino que casi a todas las personas que conozco como videojugadores, tienen ese algo especial para darse a entender con los demás. Los juegos de video se están volviendo un medio de comunicación muy interactiva (claro, cuando se trata de un videojugador razonable que sabe diferenciar las cosas). Bueno amigos, me despido aunque me queda la duda si esta carta lleva un contenido lógico, en fin, quiero sugerirles que hablen de otras cosas como la historia de Gus con su brazo roto o cómo arman su revista hoy en día, etc. Hasta la vista.

Guibaldo Vargas Calderón
México. D.F.

Eso es cierto. Como en todo tipo de áreas de especialización, los videojuegos tienen un lenguaje que personas de cualquier país nos podemos entender sin problema (entiéndase como videojugadores a hombres y mujeres, indistintamente). De hecho, nuestra revista se publica también en Latinoamérica (Chile y Argentina) y en realidad son muy pocos los cambios que se le hacen en cuestión de regionalismos en secciones como Extra o Dr. Mario, pero nos hemos fijado que secciones como los análisis o tips se quedan prácticamente intactas.

♦

Tengo unas cuantas dudas. The Ocarine of Time para DD, ¿será una nueva versión o un Update para el cartucho? Porque si es el juego completo, no vale la pena com-

prar el cartucho. ¿No se han dicho nada de que si los juegos de Mario Artist se van a vender en grupo o separados?

México, D.F.

Hace algún tiempo, Miyamoto había comentado que Zelda 64 para el DD sólo sería un "Update" y se jugarían en conjunto el cartucho con el disco. Pero también había mencionado que ese proyecto (Zelda DD) no era su mayor prioridad en ese momento. De hecho y según ha venido diciendo Nintendo, es probable que el primer juego que veamos utilizando esta forma de trabajo entre cartucho y disco sea F-Zero X. Lo último que nos han comentado en Nintendo es que cada juego vendrá en un sólo disco y no se tiene planeado vender algún paquete o algo por el estilo. Es un hecho que en los juegos de Nintendo existe una gran cantidad de detalles de ese tipo (a propósito o por casualidad), pero ¿realmente de cuántos de ellos podemos darnos cuenta?

♦

Mis estimados amigos de Nintendo: Lamento decirles que Yoshi es varón, o sea niño. Yoshi en Japón es un nombre y se usa en hombres. Por otro lado si ustedes se remontan al Super Mario World, siempre a Yoshi y sus amigos atrapados en huevos, se refiere como Yoshi and "his" friends (His, es un pronombre posesivo en inglés que se usa sólo para hombre). Así que ya no le busquen: es niño.

Enrique. Bravo
México, D.F.

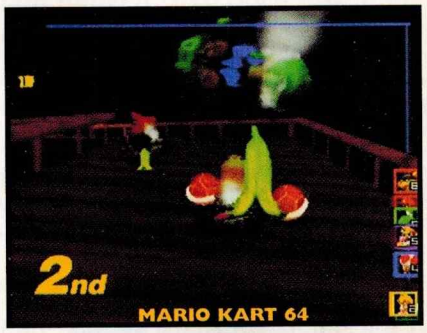
Bueno, ese fue un tópico ya bastante viejo pero realmente nadie se había fijado en algunos detalles como esos. Esperemos que con esto ya quede arreglado este asunto.

♦

Mi ya no tan estimado Dr. Mario: En esta ocasión me dirijo a su prestigiosa revista un tanto indignado, ya que desde el día 20 de diciembre del año pasado escribí a la sección S.O.S., en donde di a conocer por primera vez al mundo un truco de Mario Kart 64, el cual consiste en que en el modo de Vs. de 3 ó 4 jugadores, el primer competidor llegue de reversa a la meta y de este modo, la máquina lo cuenta como si hubiera llegado dos veces. El motivo de mi inconformidad, por la cual he caído en una terrible depresión, de la cual no sé si algún día me pueda recuperar con 2 horas diarias de terapia psicológica, es que en la revista Año 7 # 4, en la página 28 correspondiente a la sección Retos de Mario, pusieron como reto una imagen mostrando mi truco, ofreciendo como premio obtener el respeto de la revista y entonces ¿qué pasó con el respeto que se me debe como lector y colaborador #0.007, de ésta, nuestra revista.

Alejandro Pérez
Chihuahua, Chihuahua

Ups... de hecho ahora que estamos actualizando la base de datos de las cartas para el nuevo formato de la revista nos hemos dado cuenta que no eres el único lector que había enviado este truco. Definitivamente te debemos una disculpa a ti y a los demás lectores y les prometemos que vamos a hacer lo posible porque este penoso incidente no se vuelva a repetir. Aunque no es pretexto, vale la pena mencionar que estas cuestiones de remodelación y cambio de formas de trabajo son difíciles y lentas de hacer, pero con gran esfuerzo y entusiasmo nos estamos poniendo al día.



♦

¿Qué pasará con el SGB ahora que salga el GB a color? ¿Serán compatibles los cartuchos? ¿Podrán desplegar todos los colores en la televisión y esta vez sí ocuparán toda la pantalla?

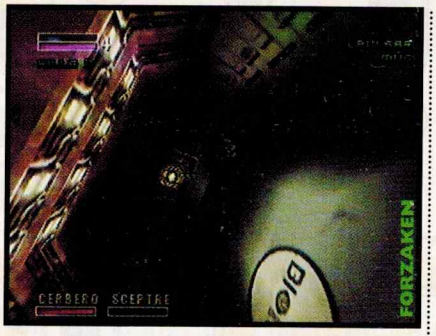
Mr. T
Hermosillo, Sonora

Los cartuchos del GB a color serán exclusivamente para usarse en ese sistema y no podrán usarse en el GB normal o en Super Game Boy. Técnicamente es posible que se pueda sacar un adaptador para que los juegos del GB a color se vean en algún sistema casero, pero definitivamente ese sería hecho para el N64 y no para el SNES. Aún es muy pronto para ver qué es lo que decide Nintendo al respecto, pero a nadie le hace daño echar un poco a volar la imaginación ¿no?

Quisiera hacerles algunas observaciones, ustedes siempre se la pasan hablando de maravillas de los juegos de la compañía Rare; que Diddy Kong Racing es un súper juego; que Golden Eye superó a Turok, que KI Gold es mejor que el de la arcadia, que Blast Corps... deberían decir que estos títulos no son la gran cosa. Al contrario, la compañía Acclaim sólo ha sacado 3 juegos y hay que reconocer que los 3 son "excelentes". Turok supera en muchos aspectos a Golden Eye en gráficas, efectos visuales, motion capture, más largo, te entretiene más, etc. Extreme G es el mejor juego de carreras, lleno de detalles, nada de Pop Up con todo y la velocidad que maneja (60 cuadros por segundo), no como ustedes dicen -que F-Zero X será el primero que maneje los 60 y ya ni qué decir de NFL Quarterback Club 98. Mi pregunta es ¿qué tienen contra Acclaim?, siempre se la pasan echándole tierra, ¿qué están ciegos? ¿no han visto las gráficas y comentarios de For Saken (Acclaim) en la red? En pocas palabras, deben reconocer que Acclaim es sinónimo de "excelencia".

Víctor Guadarrama Rico
Toluca, Edo. de México

Bueno, nosotros no podríamos estar más de acuerdo contigo. Acclaim es una excelente compañía y tanto sus juegos que ha lanzado, como los que está preparando (tuvimos un adelanto de 3 de ellos el número anterior) y lo que viene a futuro es bastante bueno, también (ve nuestro reporte previo del E3 para que te vayas dando una idea). Nosotros estamos de acuerdo en que Acclaim es de los mejores licenciatarios de Nintendo para el N64 y nunca hemos dicho lo contrario. Esperemos que sigan con esa política



que les ha dado tanto éxito y que hace que estén recuperando o ganando nuevos fans, por el bien de todos los videojugadores.

♦

Era viernes (13 para acabarla) después de disfrutar una película, el dedo de mi papá accidental y descuidadamente apretó el botón que hizo retroceder un canal en la televisión llegando a un noticiero, en el cual el pe... riodista (por no decirle más feo) decía que los videojuegos estaban alejando a los chavos de la escuela y la violencia en ellos los convertiía en "sádicos asesinos" en ese momento en mi cálida y confortable casa los videojugadores existentes (mi mamá, mi papá, mi hermano y por supuesto yo) repudiábamos las palabras que por supuesto eran sin información previa En conclusión, yo sugeriría a estos noticieros informarse más sobre los videojuegos, saber que existe una variedad exquisita de juegos para todo tipo de individuos, no importa su edad su sexo o grado de coeficiente intelectual y por otra parte que cada uno de los videojugadores, les enseñe a las personas mayores lo divertido y relajante que es sentarte enfrente del televisor y jugar un buen título.

ZIGMA
México, DF.

Nosotros también tuvimos la oportunidad de ver la nota periodística que mencionas y creemos que es muy malo que se hagan reportajes muy a la ligera y deformando un hecho que ocurre. Esa fue una de las tantas razones por las que decidimos escoger para el regreso del tema del mes, la ley para regular la entrada a menores de edad a los locales de Arcade y que dio pauta a que los periodistas en cuestión, realizaran un reportaje tan "veraz".

♦

Hola amigos de Nintendo, tengo una sugerencia: ¿Por qué no ponen una sección donde los videojugadores puedan vender, comprar o cambiar cualquier cosa de Nintendo?

José Ramón Rodríguez Ramos
México, D.F.

Esta es una sección que nos han pedido bastante, pero aún después del cambio de formato hemos decidido no incluirla, porque -como hemos explicado en anteriores ocasiones- queremos evitar que muchos videojugadores sean víctimas de vívales, de esos que nunca faltan. Básicamente esa es la razón por la que nunca pondremos una sección por el estilo.

♦

Podrían meter un CD en la revista y publicar la mitad de ejemplares sin CD y la otra con éste, para que a los que no tienen computadora no se les eleve el precio de la revista

México, D.F.

Quizá la propuesta más compleja e interesante que nos han hecho para el nuevo formato de la revista es la del CD. Hemos comentado que sería injusto poner información que sólo fuera

accesible para unos cuantos, así que ya hemos pensado en una muy buena solución y no muy compleja para ese problema. Esperamos un buen día de estos darles la sorpresa a todos los lectores.

♦

Hola amigos de Club Nintendo, los felicito por su revista, quisiera preguntarles por qué no le dijeron a Shigeru Miyamoto en el Space World que le pusiera al juego de Zelda 64 una opción para que estuviera en español o eso no depende de él.

Abel de Anda
Mexicali, B.C.

Estas en lo correcto, esa decisión no depende de Miyamoto, sino de todos los que compramos juegos en Latinoamérica. Tal vez perezca muy insistente el hecho de que nosotros recomendemos comprar los juegos por medio de los distribuidores autorizados, pero ésta es la única forma en la que Nintendo of America, por medio de su departamento de América Latina se dé cuenta de lo importante que es este mercado. Afortunadamente a lo largo de los años y gracias al trabajo de esta gente, se han logrado muchas cosas importantes. En este momento un gran logro es la traducción de los manuales al español de los juegos de Nintendo al mismo tiempo que se están elaborando en EU para tener lo mismo que el mercado Norteamericano y sin ningún retraso. Mike Schachter, quién es el encargado del enlace entre NOA y Latinoamérica nos comentó de manera extraoficial que están haciendo todo lo posible por traer juegos como Pokemon o el mismísimo Zelda 64 con las pantallas de texto en español. Aunque esto no es algo oficial, tenemos que desearles suerte en esa tarea.

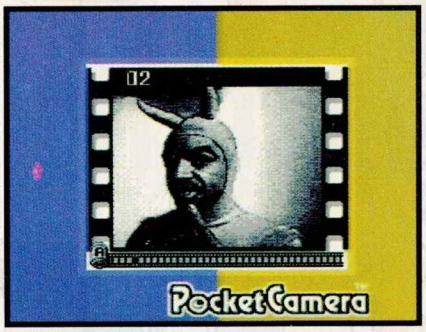
¿Te imaginas juegos como Pokémon o Zelda en español? Esperemos que sea posible.

♦

Tengo otras dudas sobre la Pocket Camera relacionadas con el N64. ¿Será posible ver imágenes grabadas por la Pocket Camera en el N64? Esto es mediante el DD (o sin éste) utilizando el nuevo aditamento al Controller Pak como el de Pokémon Stadium. ¡Claro que sería uno especial para la Pocket Camera! Y con el DD, al utilizar la serie de Mario Artist, Picture Maker o Talent Maker se podrían hacer cambios a la imagen, después de haber grabado una secuencia en la Pocket Camera y pasarla al N64 por medio del aditamento mecionado. Tal vez esto suene raro y loco, pero puede ser más fácil tomar infraganti a alguien con la Pocket Camera que con una videocámara, pues ese alguien se podría dar cuenta y seguramente huiría, además pocos sospechan de un GB y es fácil de llevar a cualquier lugar. Espero que me hayan entendido, pues yo sí me hice "bolas" con tanto aditamento nuevo.

Guadalupe Ríos Aguilar
Torreón, Coahuila

Pues en teoría sí se podría hacer lo que tú mencionas con el aditamento, ya que nosotros también nos hemos fijado que es muy fácil capturar a alguien in-



fraganti con la Game Boy Camera que con una cámara de vídeo convencional. El problema es que el GB sólo maneja 4 diferentes tonalidades para formar una imagen (¿No hace esto aún más espectacular lo que se logra con la cámara?). Definitivamente sí se podrían pasar imágenes de la GB Camera al N64, pero no se estaría explotando al máximo el potencial de este sistema.

♦

Del escritorio del Dr Mario

Primero que nada te queremos informar que ya tenemos lista nuestra nueva dirección de e-mail. Esperemos que esta vez sí sea definitiva y te pedimos que ya no mandes nada a la dirección anterior. La nueva es:

clubnin@internet.com.mx

Hay cosas que nunca cambian (bueno, a veces), como la dirección a la que puedes seguir enviando tus cartas:

Revista Club Nintendo
Hamburgo # 8 Col. Juárez
México, D.F. CP 06600

Es muy importante que ahora que estás viendo la revista con el nuevo formato, nos escribas para comentarnos qué fue lo que te gusto, lo qué no, lo que querrías ver de nuevo o lo que no... la revista no solo va a cambiar una vez, sino que estará en constante movimiento.

♦

¿QUIÉN QUERRÍA E

O.K. La tela está padre, pero

... te aplasta el cabello y al quitártela quedas despeinado

... no la puedes lavar en casa

... está toda rayada con plumón negro indeleble ¡no se le quita!

... no puedes usar químicos si se te mancha

FIRMA DE SHIG

RAYÓN DE SATORU TAKIZAWA
ARTISTA DE ZELDA 64

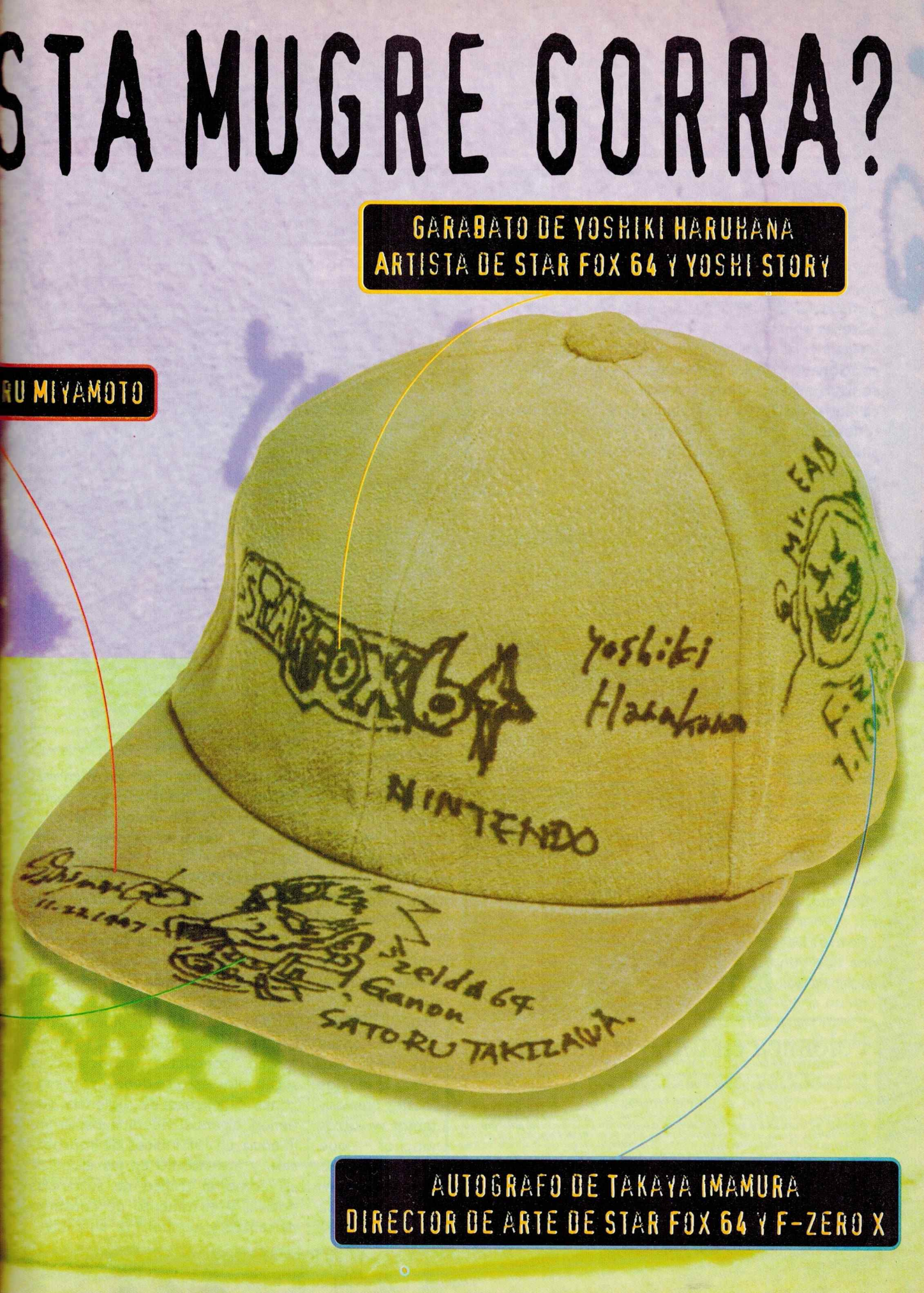
Pero si de todos modos quieres que sea tuya, no te pierdas los siguientes números de tu revista Club Nintendo, pues te diremos cómo nos desharemos de ella.

INCLUYE 2 FOTOS QUE COMPRUEBAN QUE NOSOTROS NO RAYAMOS LA GORRA, SINO QUE FUERON LOS INDIVIDUOS SEÑALADOS.

STA MUGRE GORRA?

GARABATO DE YOSHIKI HARUHANA
ARTISTA DE STAR FOX 64 Y YOSHI STORY

RU MIYAMOTO



AUTOGRAFO DE TAKAYA IMAMURA
DIRECTOR DE ARTE DE STAR FOX 64 Y F-ZERO X

RESTRICCIONES en las ARCADIAS

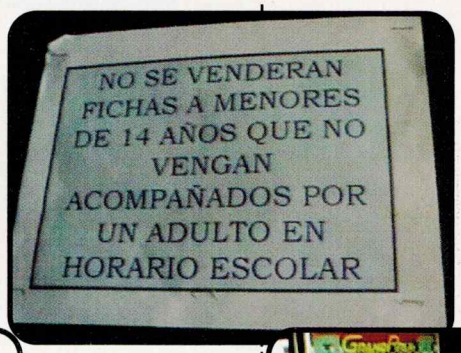
Hace varios números, esta revista contaba con una sección llamada "El Tema del Mes: en la cual nuestros lectores opinaban sobre algún tema en particular (obviamente siempre relacionado con los videojuegos) y se hacía algo así como una polémica entre los lectores. Debido a la renovación gráfica y editorial y al análisis de las cartas recibidas, regresa en este número "El Tema del Mes" precisamente con un tema que en los meses recientes ha sido de muchísimo interés para un cierto grupo de videojugadores, padres de familia y algunas autoridades. Se trata de "las maquinitas".

Seguramente estás enterado por las noticias en prácticamente todos los medios durante los primeros meses de este 1998, que sería restringido el acceso de menores de 12 años que no fueran acompañados de un adulto, a los locales de Arcadia del Distrito Federal y Area Metropolitana.

La noticia nos pareció sorpresiva, sobre todo porque es un tema del que se ha hablado durante muchos años y nunca se había tomado con seriedad como para emprender acciones concretas. Sólo eran críticas o amenazas, pero las autoridades no podían o no se atrevían a poner en práctica lo que decían frente a micrófonos. El caso es que ahora sí parece que va en serio y precisamente por esa razón, salimos a la calle para vivir de cerca todos los problemas relacionados con el tema.

Habrá que aceptar, antes que nada, que muchos de los locales que visitamos y otros muchos que conocemos, no tienen el ambiente que aprobaría gustoso un maestro o un padre de familia y nos referimos a todo el ambiente. Desde la luz tan baja, hasta el horrible olor a sudor encerrado; varias organizaciones de padres de familia argumentan que ese ambiente se facilita que, sobre todo los menores de edad, sean manejados por malas influencias, haciéndolos más propensos a iniciarse en drogras, violencia, etc.

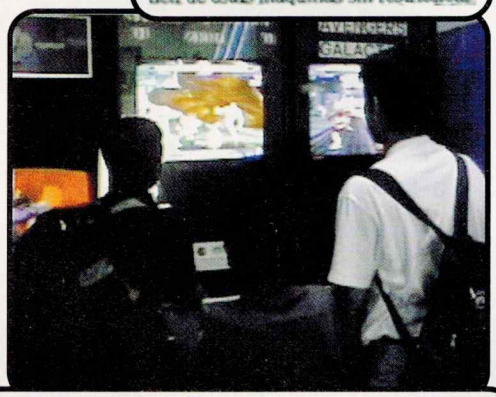
La FENAPROVI (Federación Nacional de Profesionales y Propietarios de Videojuegos), los legisladores y los Padres de Familia tienen distintos puntos de vista. Por una parte estos últimos opinan que los locales establecidos de videojuegos son propicios para que los videojugadores, especialmente los más jóvenes, tengan "conductas antisociales" y según ellos, esto se debe a varias razones: El exceso de violencia que tienen algunos videojuegos; la influencia en los índices de reprobación y ausentismo en las escuelas, así como el tráfico de sustancias nocivas y el fomento de consumo de tabaco y alcohol. Por su parte



Polemizan sobre videojuegos

El 9 de marzo apareció publicado en su prestigiado diario la nota intitulada "Propondrán panistas controlar videojuegos" (página 73, sección Ciudad) en la cual se recogen comentarios atribuidos a la fracción del PAN en la ALDF y se entrevista a la diputada Irma Islas.

Según la nota, la fracción panista propondrá una iniciativa de modificaciones a la Ley para el Funcionamiento de Establecimientos Públicos, para evitar que se instalen videojuegos en "lugares inadecuados", ya que actualmente papelerías, farmacias o cafeterías disponen de estas máquinas sin restricción.



Polémica en torno a videojuegos

● Reglamentar su uso y prohibirlos en farmacias, propone la ALDF ● Influyen en el índice de reprobación, aseguran paterfamilias ● No son los causantes de todos los males: Fenapprovi ●

LILIANA ALCANTARA

Ante la propuesta de los legisladores para reglamentar los giros mercantiles de videojuegos, en respuesta a las demandas de padres de familia porque "generan conductas antisociales como la drogadicción", miembros de la Federación Nacional de Profesionales y Propietarios de Video Juegos A.C. negaron que el uso de videojuegos sea el causante de "todos los males" y manifestaron su inconformidad ante cualquier medida que pretenda prohibir esta fuente de ingresos.

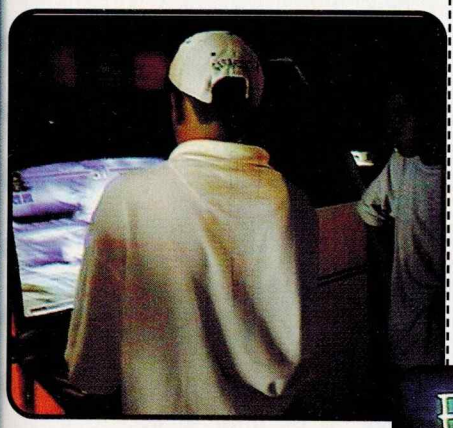
Eduardo del Valle, miembro de la Asociación de Padres de Familia pidió a las autoridades reglamentar el uso de los videojuegos en los establecimientos destinados para ello, por ser centros que "influyen en los índices de reprobación y ausentismo en las escuelas y los causantes del tráfico de drogas, así como lugares que fomentan el consumo de tabaco y alcohol".

Ante ello, el diputado David Sánchez Camacho inició una propuesta para reglamentar la actividad de estos giros mercantiles "sin pretender acabar con esta fuente de ingresos".

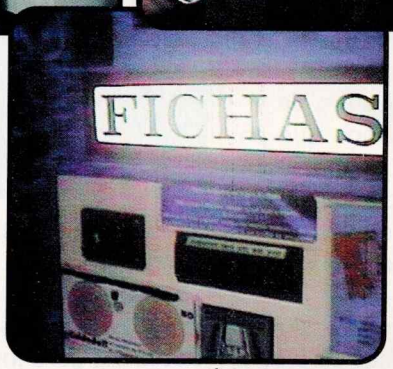
Según datos de la Federación Nacional de Profesionales y Propietarios de Videojuegos A.C. (Fenapprovi), son más de 50,000 familias las que viven de esta industria y exigieron a las autoridades que hagan caso a los estudios que sobre la

Vea Videojuegos, página 2

la FENAPROVI niega que el uso de los centros de videojuegos sea el causante de todos los males y se muestran inconformes ante cualquier medida prohibitiva que se tome, pues es una importante fuente de trabajo e ingresos para más de 50,000 familias. Nosotros pensamos que siempre hay que oír a todas las partes y difícilmente se puede decir que alguien tiene la verdad absoluta.



Para tratar de dar una solución, el diputado David Sánchez Camacho presentó varias propuestas que reglamenten la actividad de estos locales, evitando afectar en lo posible los ingresos de estos negocios. Entre estas propuestas están el eliminar el giro complementario, lo cual implicaría quitar "maquinitas" de farmacias y establecimientos que no cumplan con las especificaciones adecuadas, así como reglamentar el giro específico de videojuegos, el uso de iluminación adecuada, permitir el acceso sólo a mayores de 18 años y a menores sólo acompañados de un adulto; también se propone clasificar y segmentar los videojuegos para niños, adolescentes y adultos.



El artículo 35 fracción 1 dice: "Los establecimientos mercantiles en los que se preste el servicio de juegos mecánicos, electromecánicos, electrónicos y de video, funcionarán sujetándose a las siguientes disposiciones: 1.- No instalarse a menos de 500 metros de algún centro escolar de educación básica.

El artículo 65 de la Ley para el Funcionamiento de Establecimientos Mercantiles indica varias restricciones para el uso de Arcadias y dice: "En los establecimientos mercantiles con giro principal para farmacia, miscelánea, tienda de abarrotes, papelería o similares, que no tengan un área para desarrollar su actividad mayor a 120 metros cuadrados, se podrá tener como giro complementario hasta 3 juegos mecánicos, electromecánicos y/o de video, siempre y cuando se cumpla lo dispuesto en la Fracción I del artículo 35 de la Ley".

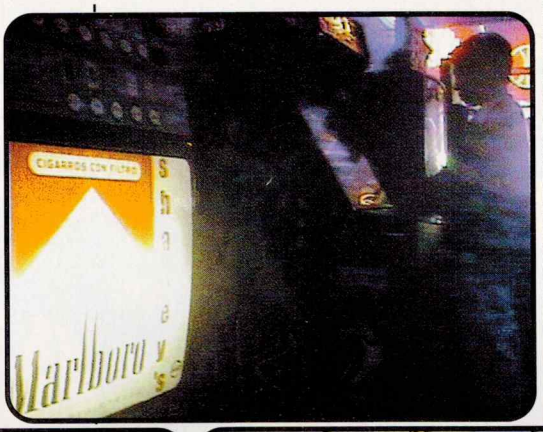
Otro punto de vista lo dio otra diputada, quien propone una iniciativa de modificaciones a la Ley para el Funcionamiento de Establecimientos Públicos para que no se instalen "maquinitas" en lugares que no sean adecuados (como papelerías, farmacias, paleterías o establecimientos que se encuentren alrededor de zonas escolares). El argumento de lo anterior está basado en el Artículo 65 de la Ley para el Funcionamiento de Establecimientos Mercantiles y en el Artículo 35 Fracción 1.

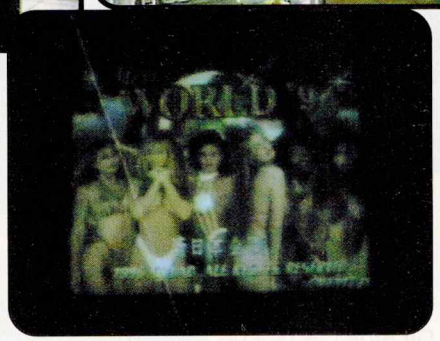
Como resolución y para asegurar que ningún local deje de cumplir con la ley, se dijo que la sanción para cualquier establecimiento que no cumpla con la especificaciones requeridas antes mencionadas, le será retirada su licencia.

Nosotros creemos muy difícil hacer cumplir esta reglamentación sobre todo por la costumbre de tantos años que de la noche a la mañana quieren cambiar. Hemos podido comprobar que el acceso a los locales de Arcadia es prácticmanete libre, no hay restricciones a menos de que intentes entrar con una cámara fotográfica como nosotros. Alguien sugería no impedir el acceso, sino restringir la venta de fichas, pero si esto queda en responsabilidad del dueño del local ¿tú crees que lo cumpliría? Habría que poner a un representante de la delegación pero saldría carísimo, además ¿por qué no puedo comprar yo más fichas si vengo cada 15 días y no diario como otro chavo a quien le vendieron la misma cantidad de fichas que a mí? Ade-

más muchos locales tienen máquinas expendedoras de fichas y muchas maquinitas usan moneda corriente (monedas de .50c, $1 y $2). La solución a la que se llegó es la de no permitir el acceso a menores de 12 años sin la compañía de un adulto. A nosotros nos parece muy adecuada y para estas fechas ya debió entrar en vigor. Tuvimos la oportunidad de visitar en Seattle, Washington un centro gigantesco y muy popular de videojuegos llamado Game Works donde la entrada está restringida a menores de edad después de las 7 PM, a menos de que vayan acompañados de un adulto. Lo bueno es que allá se hacen respetar estos reglamentos, la vigilancia es muy estricta y nadie quiere pasarse de vivo. Si realmente queremos que en México esta reglamentación funcione, se debe vigilar el cumplimiento con seriedad y responsabilidad tanto por parte de los locales como de los propios videojugadores.

Hay que ver el otro lado de la moneda. En nuestros viajes a Japón, también hemos podido ver que la entrada es totalmente libre, sin restricción alguna; la venta de fichas es a través de máquinas, hay videojuegos que en cualquier parte del mundo se considerarían para adultos y prácticamente en cada máquina hay un cenicero, lo cual indica que se puede fumar sin problema alguno. Hay que decir que allá no vimos a chavitos fumar, ni tampoco se vuelven locos para jugar esos juegos de adultos. Tal vez tanta libertad los ha hecho que ya lo vean normal.





Nuestra opinión es que el problema no es el videojuego, sino el ambiente en el que se juega. Si los locales se preocuparan por tener una iluminación adecuada, limpieza, ventilación y todo lo necesario para crear un ambiente agradable, entonces ni los Padres de Familia ni los Diputados, se hubieran preocupado por reglamentar. Conocemos lugares como Coinie Island en Plaza Lindavista o la cadena Titino Games en Oaxaca, los cuales están excelentemente acondicionados y son lugares en los que un padre de familia puede estar seguro que su hijo está totalmente seguro y vigilado. Si con estos ejemplos los locales dividieran áreas para adolescentes y juegos que se consideran violentos o fuertes para evitar que jugadores más pequeños que aún no tienen el suficiente criterio estén en contacto con esos títulos, entonces se vería su interés por poner de su parte para evitar aspectos negativos. Es muy adecuada también la recomendación de no permitir el acceso a los locales a niños o jóvenes con uniforme, pues esto indica que se fueron "de pinta" para ir a jugar, lo cual de ninguna forma es bueno. Todos debemos poner de nuestra parte para hacer que estos locales sigan siendo verdaderamente centros de diversión y no se conviertan en lugares de vicio ¿no crees?

Por supuesto esta es sólo nuestra opinión, una de tantas que queremos compartir contigo y esperamos que tú también compartas con nosotros tus ideas, ya sea de este tema o de otro del cual tengas curiosidad y del que quieras que hablemos o investiguemos (aprovecha ahora que nuestros reporteros, aunque en malas condiciones físicas, están dispuestos a seguir cumpliendo valientemente con su labor. Porque la noticia no espera... Duro y a la Cabeza). Así que con esto marcamos el regreso de esta polémica sección dejando un espacio abierto para que colabores con nosotros y así podamos elaborar a tu gusto el nuevo formato que le hemos dado a la revista. Por cierto, queremos darle un agradecimiento muy especial a nuestra intrépida amiga y reportera Mary Enriquez, quien nos ayudó fotográfica y documentalmente a realizar este reportaje.

El ambiente en la Arcadia Game Works es muy familiar. Hasta los muebles están al tamaño de los más chavos.

REPORTE ESPECIAL

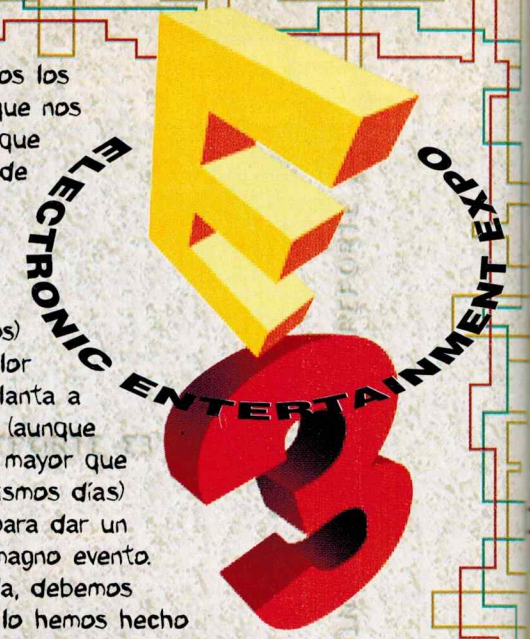
1998

El pasado 27 de Mayo en Atlanta, justo un día antes de comenzar el E3 y dentro de una junta con todos los distribuidores latinoamericanos, Club Nintendo vivió uno de sus días más memorables. Recibimos de Nintendo of America el Premio a la Excelencia como revista por la importancia que Club Nintendo ha tenido en la difusión de la marca Nintendo no sólo en México sino en toda Latinoamérica.

Alguna vez dijimos que no nos íbamos a echar flores, pero en este editorial y ante la importancia del premio recibido se nos está olvidando. Mike Schachter, gerente para Latinoamérica reconoció el esfuerzo del equipo más allá de una labor mecánica, y alabó la pasión con la que nos ha visto desarrollar nuestro trabajo... y sí, lo hacemos con pasión, no sólo como reporteros o editores, siempre queremos dar más porque antes de ser editores de revistas, somos videojugadores y sabemos lo que nuestros lectores piensan y quieren de nosotros.

Creemos con sinceridad que gran parte de este premio te lo mereces tú como lector pues con tu preferencia, críticas, colaboraciones, sugerencias, felicitaciones y regaños, nos has ayudado a ser mejores y a dar más de lo que estamos obligados. Muchas felicidades a ti y muchas gracias a todo el equipo de Network Advertising, encargado de la producción de la revista. El orgullo que ahora sentimos será la motivación para todavía meterle más esfuerzo, creatividad y dedicación.

Un fuerte abrazo para todos.



A pesar de todos los problemas con que nos topamos el día que llegamos (la ley de Murphy no sólo nos persigue en México, sino a cualquier lugar que nos movamos) y del intenso calor que había en Atlanta a finales de Mayo (aunque no lo creas, era mayor que en el D.F. esos mismos días) estamos listos para dar un previo de este magno evento. Primero que nada, debemos decir que como lo hemos hecho en anteriores eventos, un día antes de que el Show comenzara oficialmente, asistimos a la presentación de los productos de Nintendo y los resultados del año 97. Aunque para el siguiente número tenemos planeado ver a fondo los tópicos que se plantearon en esas charlas, podremos anticipar que las ventas de Nintendo en el 97, aumentaron de tal forma, que sus ventas para finales del año fiscal serán de 3.99 billones de dólares. En total se han vendido al rededor del mundo 16.3 millones de sistemas y 62.7 millones de cartuchos. Aunado a esto, muchos licenciatarios aprovecharon para anunciar de manera oficial que se encuentran trabajando en productos para el N64, estas compañías son Mindscape, Hasbro, Eidos, Activision, Psygnosis y Capcom (¡por fin lo hicieron oficial!), de hecho casi todas mostraron sus nuevos productos. Bueno, pero ya vamos a comenzar con el reporte antes de que algo malo pase. Primero veremos los juegos de Nintendo y después los de los licenciatarios en orden alfabético.

Los juegos que Nintendo presentó en el evento fueron:

The Legend of Zelda: Ocarina of Time

Este título se ha convertido en el más esperado de todos los tiempos y por fin lo tendremos en Noviembre. De las características más importantes de este juego está el hecho de la cantidad de memoria que trae: ¡256 Megabits! Hasta ahora es el juego más grande en memoria que ha salido para el N64. Todo mundo en el evento estaba esperando ver imágenes de este

título y Nintendo mostró una buena cantidad de éstas, logrando que mientras más las veías, más ganas tenías de tenerlo. Para nuestro gusto y el de muchos otros, éste fue el mejor juego del evento. Si quieres saber un poco más de la historia y modo de juego de este genial título, te recomendamos que leas el previo que tenemos en este ejemplar de la revista.

Twelve Tales: Conker 64

La gente de Rare ha estado trabajando muy duro en este título y la verdad mejoró mucho desde la última vez que lo vimos (para ser más claros, el año pasado fue cuando se mostró por primera vez este juego y ahora pudimos ver una versión más completa de él). El equipo de esta compañía asegura que la inteligencia artificial es muy buena. Otra de las cosas que presumían de este título era que en ciertos momentos del juego aparecen varios personajes en pantalla, todos ellos moviéndose al mismo tiempo y la verdad se veía muy bien cuando un grupo de animalitos curiosos se congregaban a ver a Conker y luego salían huyendo cuando él se les acercaba. Las diferentes caras de los personajes le dan mucha gracia al juego y también lo hacen muy lucido, además el hecho de que los personajes estén de buen o mal humor juega un rol muy importante dentro del desarrollo del juego. Esto es posible gracias a un programita de Inteligencia Artificial que diseñó Rare para este propósito. Algo que no esperaba mucha gente es la opción en donde pueden participar hasta 4 jugadores al mismo tiempo. Otro de los beneficios que se explotan del poder del N64 es que se pueden tener más de 20 canales de audio al mismo tiempo, trabajando sin que se "encimen" los sonidos, hay que recordar que el N64 no tiene un límite de canales de audio y estos pueden ser determinados por los programadores. Por otro lado, este título te permite jugar como dos personajes distintos: Conker y Berri cada uno con sus diferentes métodos de juego:

Con Conker combates directamente a los enemigos.

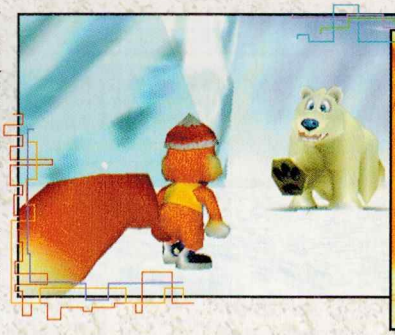
Con Berri el juego se convierte en estrategia, ya que ella es acompañada por un monstruo que le ayudará a vencer a los demás y al hacerlo, él se mantiene fuerte.

Este título cuenta con más de 100 ítems para buscar y también cuenta con la opción de 2 jugadores de forma simultánea, ya que uno puede controlar a Conker y el otro al compañero de éste que es un búho. Ambos jugadores tendrán que trabajar en equipo para lograr los objetivos del juego; por un lado Conker realizará el trabajo de ir por tierra eliminando enemigos, mientras que el jugador que controla al búho, se encargará de disparar y tirar bombas.

Básicamente podemos decir que en la historia, Conker debe resolver 12 cuentos de un libro, para así restaurar la paz y la felicidad. Es por eso que cada una de las escenas o cuentos del libro, tienen un tipo de

ambiente muy particular y también es por eso que Conker tiene distintos sombreros en cada uno de los cuentos que se ven (checa las fotos para que veas algunos ejemplos de estos).

Este juego y Banjo Kazooie, se enfocan al público infantil; sin embargo al estar jugando estos 2 títulos nos dimos cuenta que Banjo está muy difícil para un jugador muy joven, mientras que Conker 64 realmente es muy adecuado para este público tanto por los personajes, los elementos y la música. Claro, como en muchos juegos modernos, cualquier tipo de videojugador lo podrá terminar, pero al ser un juego de aventuras, existen muchas cosas por descubrir y retos especiales. También es bastante notable que el juego será publicado por Nintendo y no por Rare como se había mencionado hace un año. Bueno, a final de cuentas eso no es lo que importa sino que el juego sea bueno y todo indica que tanto Rare como Nintendo lo van a lograr, ya que los programadores ingleses de Rare en cada juego presentan innovaciones tecnológicas muy importantes y lo mejor de todo es que saben aplicarlas a la perfección a sus juegos. Twelve Tales: Conker 64 está planeado para ser lanzado en los últimos 3 meses de este año y con memoria de 128 Megabits.

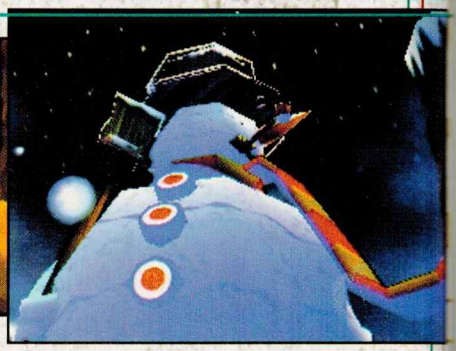


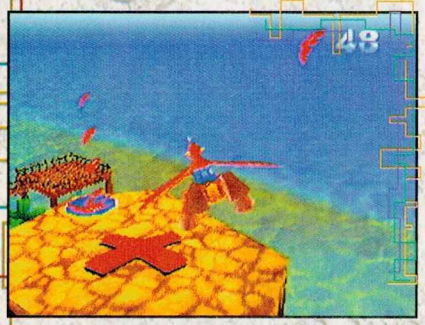
Banjo Kazooie

De este juego ya dimos un análisis y aunque nosotros tuvimos la oportunidad de jugarlo en nuestra última visita a Seattle, no dejaron de llamarnos la atención las imágenes que pasaban en los videos, sobre todo aquéllas escenas que no habíamos visto.

Este juego es otra de las cartas fuertes de Nintendo para este año.

Rápidamente para aquéllos que no hayan leído el análisis de este juego, el objetivo es rescatar a la hermana de Banjo que ha sido secuestrada por la malvada bruja Gruntilda y para ello hay que visitar cada uno de los 9 niveles con que cuenta este título y en donde habrá que buscar muchas cosas como piezas de rompecabeza, notas musicales, cráneos, calderos mágicos, plumas y contenedores de miel. La magnitud de los niveles es sorprendente y puedes pasarte horas en la misma escena buscando todos los ítems necesarios para completar el juego. Si todo salió como estaba planeado, este juego tuvo que haber salido hace un mes y esperamos tener la localización de todas las cosas escondidas de este título dentro de algunos números.

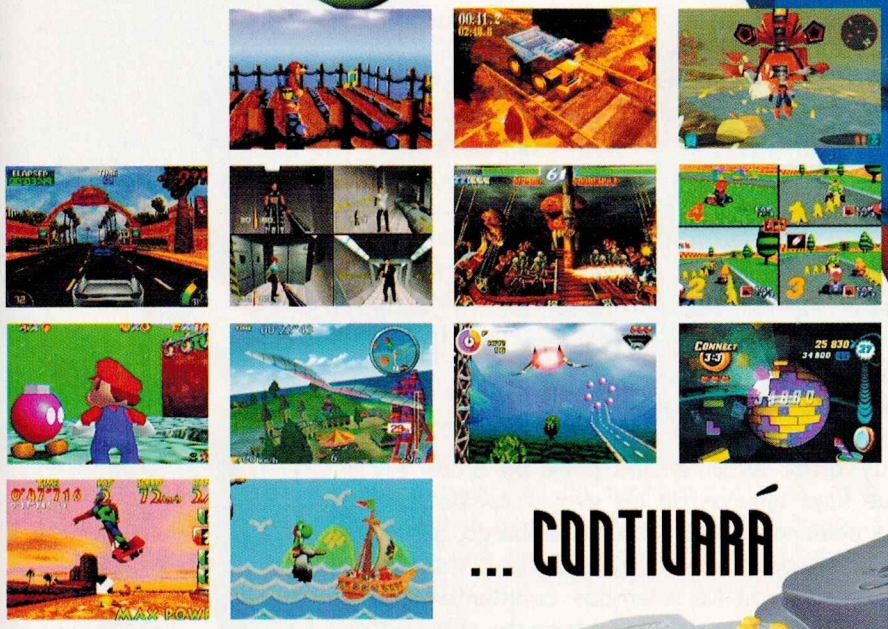




F-Zero X

Tal como era de suponerse, de la última vez que tuvimos la oportunidad de jugar F-Zero X a finales de Mayo, tuvo muchísimas mejorías en todos los aspectos. Quizá en donde se vió menos cambio fue en la cuestión de los gráficos, pero la movilidad, los modos de juego y la diversión tuvieron una sustancial mejora. Este juego sí que es impresionante, ya que maneja una velocidad

EXISTEN MÁS DE 64 RAZONES PARA TENER TU NINTENDO 64



... CONTIUARÁ

México
Taller de Luigi
535 2090

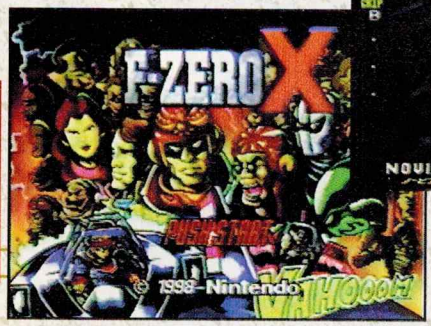
Insurgentes
687 7359

Tepeyac
759 0111

Guadalajara
Mr.Sound
122 2632

BAJO LICENCIA AUTORIZADA DE GAMELA MÉXICO S.A. DE C.V.
www.nintendo.com.mx

de video de 60 frames por segundo que lo hace el juego de carreras más rápido en sistema casero. Otra cosa que tiene interesante es que pueden estar 30 naves en pantalla al mismo tiempo, todas ellas compitiendo sin que el procesador del N64 se alente. Pero esa no es sólo la forma en la que se puede apreciar el poder del procesador del N64, pues existe un modo en el que pueden competir hasta con 4 jugadores a la vez, pero a diferencia de otros juegos de carreras en los que se puede jugar de la misma forma como Mario Kart 64 o Diddy Kong Racing, este título no sufre nada de cámara lenta y hasta podrás ver cada una de las cuatro pantallas con la misma velocidad para desplegar el video. F-Zero X contará con cinco modos de juego y cuatro niveles de dificultad.

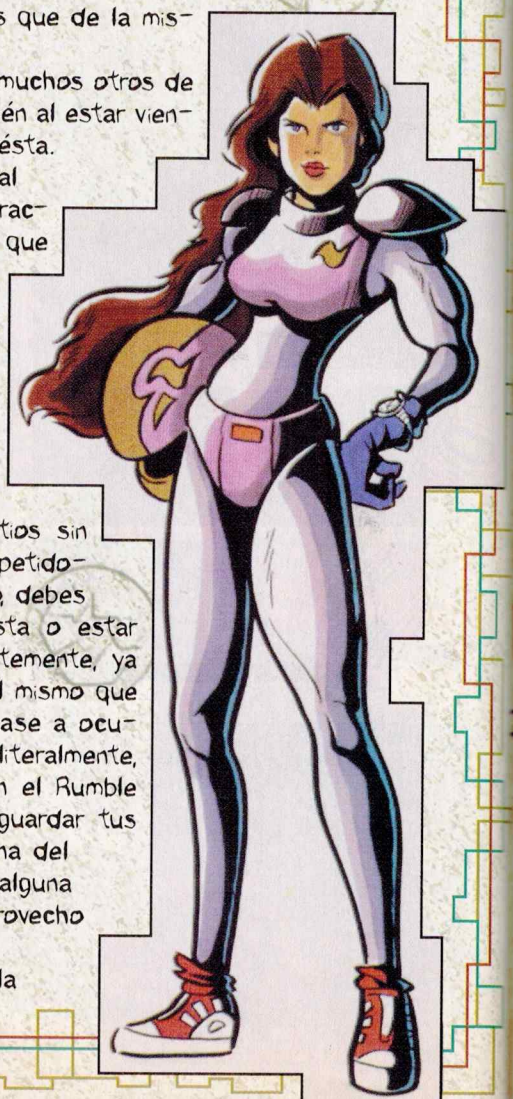


Los 5 modos son GP Race, Time Attack, Vs. Battle, Death y Practice. Y los 4 niveles de dificultad son Normal, Standar, Expert y Master, estos los podremos ver representados en los diferentes circuitos como la copa de la reina o del rey (como en la versión de SNES). La música de este título también es muy al estilo de la versión original, pero obviamente gracias al poderoso procesador músical del N64, aquí escucharemos mejores arreglos que de la misma forma, te meterán de lleno a la emoción del juego.

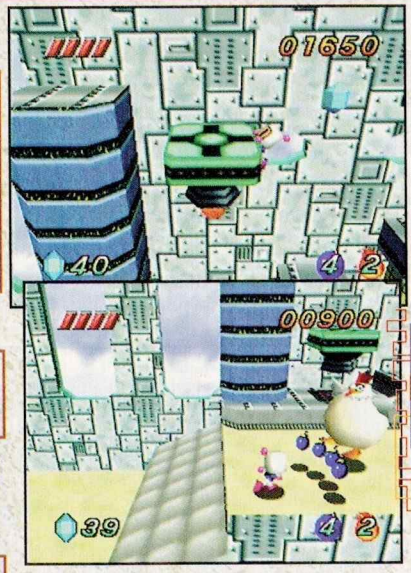
Claro, aunque este título tiene elementos totalmente únicos, comparte muchos otros de juegos del género como las múltiples vistas que tienes al competir. También al estar viendo la repetición automática de tu carrera, podrás cambiar la vista de ésta.

F-Zero X en su versión de 64 Bits tiene nuevos elementos de juego, tal como sucedió con Star Fox 64, prácticamente podías ver todas las características del juego de SNES. Así pues, en éste, veremos las flechas que te aceleran por un corto período de tiempo, las áreas en las que recuperas energía y las rampas que hacen elevarte. Por cierto, estas rampas ahora tienen una función más importante en el juego, puesto que con una buena velocidad, te elevas más de lo que lo hacías en la versión de 16 Bit y así cortarás camino en algunas curvas y recuperarás algo de ventaja; y decimos recuperarás, ya que aquí también es muy difícil estar en los primeros sitios sin que haya algunos de los demás competidores peleándote ese sitio. Sin embargo, debes tener cuidado de no salir de la pista o estar chocando con los enemigos constantemente, ya que el resultado será excatamente el mismo que en la versión de SNES. Si esto llegase a ocurrir lo sentirás mucho y lo decimos literalmente, ya que F-Zero X es compatible con el Rumble Pak. También sabemos que podrás guardar tus avances dentro de la memoria interna del cartucho, pero aún no se habla de alguna forma en la que se pueda sacar provecho al Controller Pak con este juego.

Se espera que este título salga a la venta para el 31 de Agosto.



Bomberman Hero

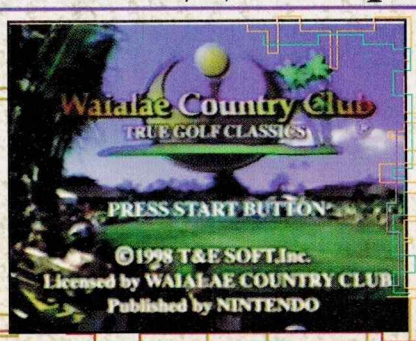


Este es otro juego del que estamos dando un previo en este número y su fecha de salida (la cual está planeada para dentro de un par de meses). Lo más recomendable es que si quieres saber más acerca de este excelente juego de aventuras, le des una revisada a nuestro análisis, pues ahí te enterarás a detalle de las misiones, de qué trata y el modo de juego de este título programado por Hudson Soft y que Nintendo distribuirá en nuestro continente.

Cruis'n World

Para todos aquéllos amantes de Cruis'n USA (¿hay por ahí alguno?) les tenemos muy buenas noticias: La secuela viene en camino. Como el nombre lo indica, el concepto del juego es como el anterior, sólo que ahora compites por diferentes países de todo el mundo, visitando los monumentos y las atracciones más famosas de cada país como la Torre Eiffel o la Gran Muralla China. En total este título cuenta con 14 escenarios y nuevos vehículos que incluyen pick-ups y camiones de carga. Otra de las cosas nuevas que trae este juego es la opción de hacer pirueta en el aire y de ir en dos llantas en la carretera para rebasar más fácilmente a los oponentes o para dar las curvas más cerradas. Ya en el anterior ejemplar de la revista dimos un previo de este juego, sin embargo, en aquélla ocasión mencionamos que tendrá la opción de poder competir hasta 4 personas de forma simultánea. esto seguramente sólo se aplicará a algún modo de Vs. en especial y no al modo de Cruise, pero al menos es una mejora sobre el primer título de la serie Cruis'n.

Waialae Country Club: True Golf Classics



Para los pocos videojugadores que gustan de los juegos de golf, este título los va ha dejar impactados. Uno podrá jugar un partido o un torneo de golf en la hermosa isla de Oahu donde se encuentra el súper exclusivo Club Waialae Country, el cual fue reproducido a detalle en este cartucho. La gente que lo programó dijo que con el poder del N64

y la capacidad para manejar fenómenos físicos en tiempo real, ofrece una experiencia realista al videojugador aficionado a este deporte, ya que duplica a la perfección todas las estrategias y mecánicas del golf. En este título pueden participar hasta 4 jugadores y tendrán que controlar todos los aspectos del juego incluyendo el posicionamiento del tee, la sincronización del swing y la dirección y velocidad de la bola hasta el más mínimo detalle. Hay cuatro tipos diferentes de juego incluyendo el abierto de Waialae. También cuenta con la opción de crear a un golfista donde se le darán atributos, se escogerán los tipos de club a los que está acostumbrado e inclusive hasta hay que escoger al caddy. El juego es compatible con el Rumble Pak.

Este juego tiene algún tiempo que salió a Japón y fue desarrollado por la compañía T&E Soft, la cual ha realizado varios títulos de este deporte para el GB y SNES. Sin embargo, para comercializarlo aquí en nuestro continente, Nintendo decidió hacerle una buena cantidad de mejorías a la versión que apareció en Japón. Es definitivo que tanto en aquel país como en EUA, existen más aficionados de este deporte que en el nuestro, así que es muy probable (más bien, totalmente seguro) que no tenga mucha difusión, pero es importante saber que pronto saldrá al mercado.

Bueno, hasta cierto punto los anteriores juegos fueron de los que más llamaron la atención en el E3, pero no fueron las sorpresas, ya que todo mundo estaba esperando a verlos; sin embargo y si tienes la duda de si se mostraron juegos que no estuvieran anunciados, la respuesta es: Sí.
A continuación veremos lo que se podrían considerar como las sorpresas de Nintendo de este evento.

F-1 World Grand Prix

Por el nombre ya te puedes imaginar que es de carreras y que además es un simulador. Pues sí, así es, pero hay algo que tenemos que decir a favor de este título y es que las gráficas están tan bien logradas que te hacen sentir como si estuvieras viendo las carreras verdaderas por televisión. Esto último tal vez suene como un cliché (cada juego de carreras que sale tiene gráficos que te harán sentir que estás viendo una competencia real por TV, pero en este caso es cierto y tendrás que verlo para creerlo). Todo mundo comentaba lo bien que se veía el juego y no sólo eso, las opciones que trae lo hacen uno de los mejores juegos de simulación de F-1 que han salido. El juego requiere que uno compita con estrategia, ya que es necesario estar usando el acelerador y el freno constantemente; hay que saber en dónde se necesita disminuir la velocidad y qué tanto hay que disminuirla para poder continuar la carrera y no quedar tan resagado. En total habrá 17 pistas diferentes en donde estarán compitiendo 22 de los mejores pilotos de Fórmula 1 del

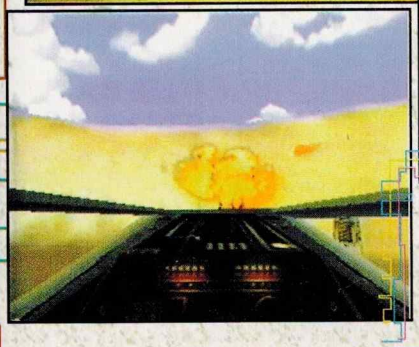
mundo (todos estos datos son reales de la Fórmula 1). Existirán también 3 niveles de dificultad para aumentar el reto y 3 tipos de configuración del control. Además cuenta con cinco formas de juego: Grand Prix, Exhibition, Time Trial, Challenge y el modo de competencia entre dos jugadores. En el modo de Challenge uno competirá para ver si puede cambiar la historia de la competencia, ya que se presentan situaciones en donde te encuentras muy atrás y tienes que alcanzar al primer lugar en determinado número de vueltas, esto último es algo así como el modo de Escenario que se presenta en el juego de ISSS 64, ya que existen diferentes situaciones de las que debes salir avante y cada una tiene diferentes niveles de dificultad. Además de eso tendrás que tomar en cuenta otros aspectos clásicos como son el hecho de cuidar que tu coche no se dañe si chocas mucho o entrar a los Pits en el momento indicado y así no quedarte por ahí botado a mitad de una carrera.

Algo interesante sobre este juego es que está siendo programado por Paradigm, en su recién formada división de videojuegos. También es interesante que originalmente este título sería comercializado por Video System USA, pero de alguna forma llegaron a un arreglo con Nintendo of America para que sea esta compañía quien lo distribuya.

Sobre la cuestión de los circuitos, resulta bastante chistoso el hecho de que si has jugado el juego de Ubi Soft también de F1, no te cuesta nada de trabajo competir, porque además de la excelente movilidad, son exactamente los mismos circuitos, pues en ambos están representados todas las pistas oficiales de la F1. Si a ti te gustan los juegos de carreras tipo simulador, este será uno que definitivamente te va a encantar y aunque en las fechas del E3 se encontraba en proceso de aprobación y no se podían obtener imágenes de él, créenos que es un excelente título.

Rogue Squadron

Lucas Arts se encuentra preparando lo que será su segundo título para el N64. El juego de Rogue Squadron te permite ponerte al mando de diferentes naves (X-Wings, Y-Wings, A-Wings, V-Wings y Snowpeeders) del escuadrón elite Rogue de la fuerza rebelde. Como buen piloto "elite" tienes que volar diferentes tipos de misiones como buscar y destruir bases, recuperar bases conquistadas por el Imperio, rescatar a tus compañeros y enfrentarte a escuadrones completos del Imperio. Las batallas se desarrollarán en escenarios muy diversos como bosques, montañas, parajes nevados y hasta en el espacio.



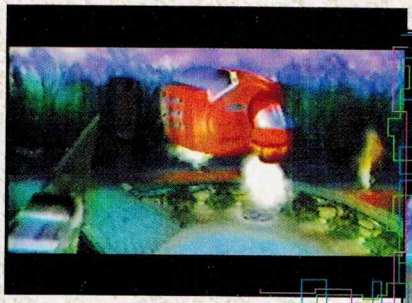
Las gráficas de Rogue Squadron serán de lo que podemos considerar "segunda generación" en cuestión de programación, ya que tendrán efectos de luz en tiempo real, texturas a discreción, brillos de tipo "Lens Flare", humo y fuego.
Este juego sí se mostró en el evento, sin embargo todavía estaba muy preliminar y había muy pocas misiones, pero se ve como un título muy prometedor ya que la movilidad estaba muy bien y había bastante acción.

Rare y sus sorpresas

Como sabemos, Rare es una de las compañías más importantes en lo que es la producción de videojuegos para el N64. Después de títulos tan impresionantes como Golden Eye, Diddy Kong Racing o Banjo Kazooie todo mundo esperaba ver qué es lo que esta compañía mostraría en el evento.

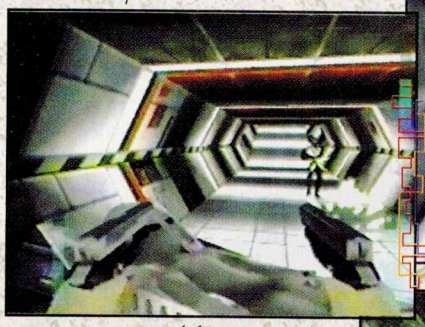
Después de algunas especulaciones y sólo un par de días antes de abrir el evento, Rare anunció que veríamos 2 de sus próximos hits para el 99.

Los nombres de estos juegos son Jet Force Gemini y Perfect Dark. Desafortunadamente y por estar en etapas muy preliminares de desarrollo, estos juegos sólo se exhibieron en video. Jet Force Gemini es un juego de Acción/Aventura en el que podrás controlar a 3 diferentes personajes quienes tienen que destruir a sus rivales con sus poderosas armas. Ya que estamos hablando de las armas, podemos decir que los efectos visuales de éstas son bastante espectaculares y rivalizarán con las de otros juegos de primera persona como Turok 2. El juego tiene una vista de tercera persona muy del estilo de los juegos del N64 y los escenarios serán gigantes y podrás avanzar libremente por ellos. Según la gente Rare, tienen planeado mejorar todavía más la cuestión de gráficos este juego, trabajar durísimo en lo que es la movilidad e incluir efectos visuales poco usuales como variaciones climáticas al azar en una escena. Los enemigos serán gigantescos y con un programa de Inteligencia Artificial muy avanzado, además del reglamentario modo de juego para 4 jugadores.



Perfect Dark

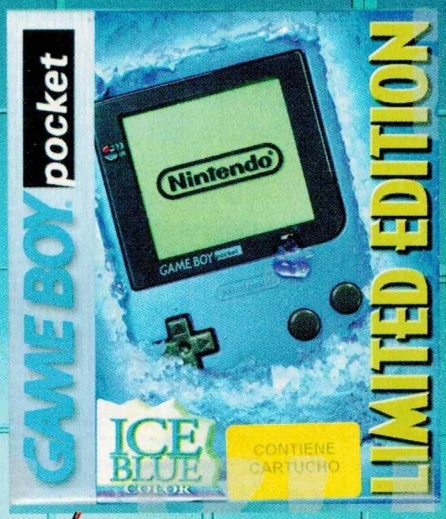
Perfect Dark está siendo desarrollado por el mismo equipo ganador del premio de la academia al mejor juego del año que desarrolló Golden Eye y de hecho, lo podríamos considerar como una secuela a Golden Eye, ya que cuenta con el mismo modo de juego, pero Perfect Dark se desarrolla en el año 2023 (o sea: en el futuro). Ahora tu personaje será una agente de nombre Joanna Dark (nombre clave ¡Perfect Dark!) quien tiene que infiltrarse a una compañía de nombre Data Dyne y ahí cumplir con ciertos objetivos que se podrían considerar como salidos de los Expedientes Secretos X.



Este juego seguramente es de los más esperados para el próximo año y además de tomar lo mejor de un juego ya de por sí excelente como lo es Golden Eye, tendrá elementos tecnológicos que demuestran el gran poder del N64.

GAME BOY

¡NUEVO COLOR!



¡LOS MÁS VENDIDOS
Y MÁS BUSCADOS
TAMBIÉN BAJAN DE PRECIO!

BAJO LICENCIA AUTORIZADA DE GAMELA MÉXICO S.A. DE C.V.
www.nintendo.com.mx

como Ray Tracing en tiempo real, Inteligencia Artificial mejorada para los enemigos, fuentes de luz mejoradas y sonido Dolby Surround por mencionar sólo algunos de estos elementos (El Ray Tracing es de poder reflejar cosas en superficies brillantes en tiempo real, más o menos como sucede con el competidor de metal en el juego de 1080° Snowboarding). Este será otro de esos súper hits de Rare que veremos para 1999. En cuando tengamos más información la publicaremos.

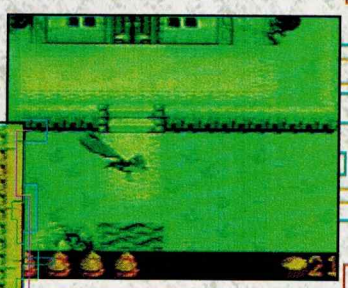
Super Mario RPG 64

Este juego aunque no se mostró tampoco en ningún momento en el show, se anunció que su arribo a los EUA está asegurado. Tal como se mencionó en el reporte del Space World del año pasado, este título no tendrá gráficos pre-rendereados, sino que éstos serán en 2D tipo caricatura y se "mueven" en escenarios 3D dando un efecto muy similar a los libros que aparecen entre escena y escena del juego Yoshi Story. Desafortunadamente y como dijimos, este juego no se presentó en el evento, lo cual trae como problema que nos hayamos quedado con algunas dudas más o menos importantes, desde la fecha de lanzamiento, modo de juego y, si no se presentó el Disk Drive en este E3, esto abre la posibilidad de que este título aparezca en cartucho tal como pasó con Zelda, o aún siga programado para el mencionado periférico, el cual fue el gran ausente del Show. Bueno, cualquiera que fueran los motivos, esperamos con ansiedad cualquier juego que tenga el toque de Miyamoto san.

Lo anterior fue para N64, ahora veamos lo relacionado con el GB.

Conker's Pocket Tales

Bien, después de algún tiempo, la versión de N64 de este título saldrá a la venta, pero no lo hará solo, ya que Rare también se encuentra trabajando en este momento en la versión portátil del juego de Conker. Definitivamente existen tanto diferencias como similitudes entre una versión otra. La primera similitud es que ambos juegos son de aventuras. La diferencia es que aquí sólo podrás jugar con Conker y no con Berry. Definitivamente los gráficos no son en 3D para GB, pero sí son pre-rendereados muy al estilo de anteriores títulos de Rare para el GB como la serie de Donkey Kong Land.

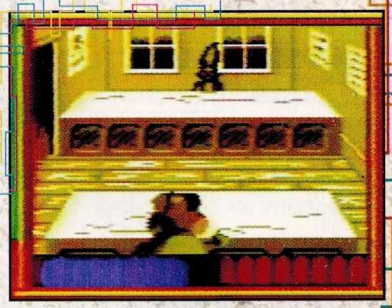


Este juego tiene una buena variedad, tanto de modos de juego como de gráficos. Muchas veces verás la acción desde una vista superior a la que se está realizando, muy al estilo de Zelda para GB;

también verás la acción de lado en algunas escenas como en Donkey. Todo lo enterior obedece a que los diseñadores de Rare decidieron incluir elementos de Acción, Aventura y RPG en este juego.

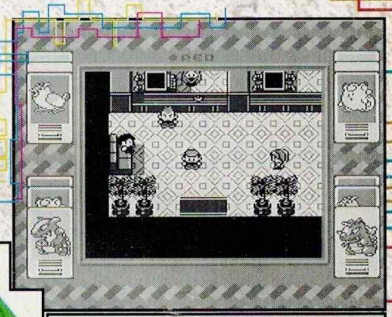
Este título es bastante largo, pues habrá que recorrer más de 100 escenas distintas, distribuídas a lo largo de 7 mundos. Obviamente en estos mundos existen una serie de ítems que Conker tendrá que localizar para cumplir al 100% su misión. Por cierto, Conker en este título cuenta con 10 distintas habilidades que tendrá que aprender y perfeccionar para resolver algunos problemas que se le vayan presentando en el camino.

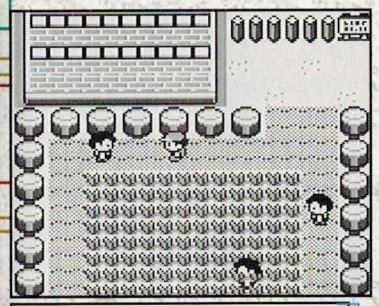
La fecha tentativa de salida para este juego es el 26 de Diciembre.



Pokémon

El objetivo principal de Pokémon es encontrar, capturar y entrenar a varios monstruos para que puedas convertirte en el mejor entrenador de Pokémons en el mundo. Al principio existen 3 monstruos para empezar el juego, de los cuales podrás elegir a uno de ellos e ir en busca de los demás. Para capturar a un Pokémon en estado salvaje tienes que encontrarlo y ponerlo en batalla con alguno de los Pokémons que tengas, así éste irá ganando experiencia. Al final podrás capturar al nuevo Pokémon con la ayuda de un dispositivo llamado Poké Ball. Entre las habilidades que podrá ir obteniendo un Pokémon están: Disparar fuego, lanzar tornados, hipnotizar enemigos, etc. Tú puedes seleccionar el tipo de habilidad que quieras que tu monstruo gane y con esto puedes obtener monstruos a tu gusto. Si cuidas bien a tu Pokémon podrás hacer que crezca fuerte y sano y tal vez, que se transforme en un nuevo monstruo. Ningún Pokémon es exactamente igual a otro y dependiendo del entrenamiento y cuidado que le des, evolucionará a otra forma de vida. Es posible que un monstruo de estos pueda evolucionar uno o dos niveles, pero esto depende de la experiencia que haya ganado en batalla.



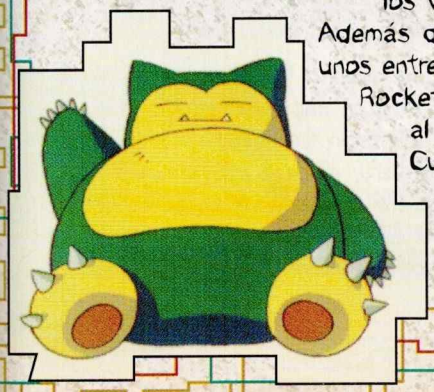


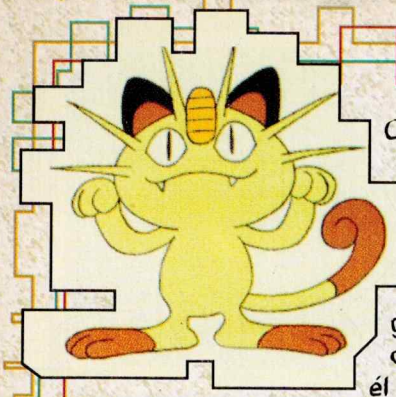
Al subir de nivel, los ataques de tu personaje también evolucionarán y el chiste es conocer todos los monstruos y ataques que puedas obtener.

Existen 150 monstruos diferentes en el juego y cada uno será grabado automáticamente en la bitácora de monstruos del juego conforme los vayas capturando.

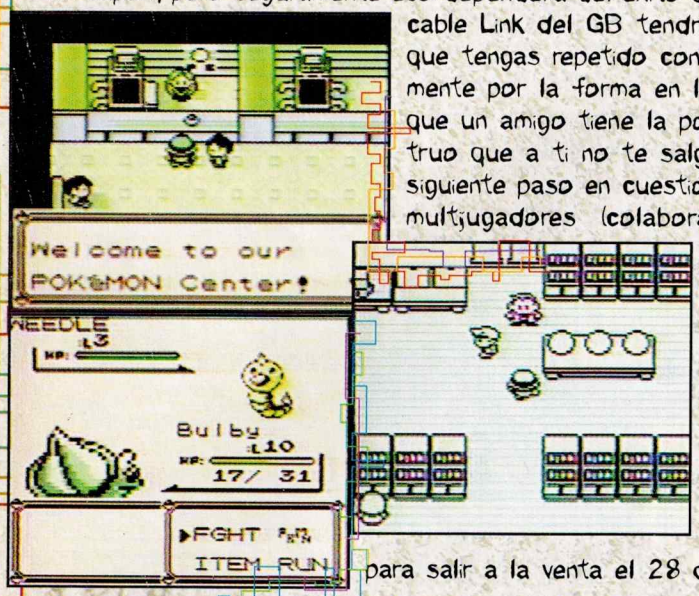
Además de combatir contra Pokémons salvajes, te toparás con unos entrenadores de Pokémons rivales y con miembros del "Team Rocket", una sociedad de villanos que tratan de conquistar al mundo.

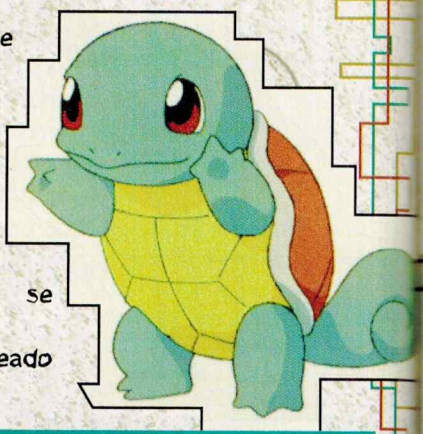
Cuando pelees contra monstruos de rivales no podrás capturarlos pero tus monstruos ganarán experiencia. Una vez que hayas vencido a todos tus enemigos, ganarás el título de Pokémon Master.



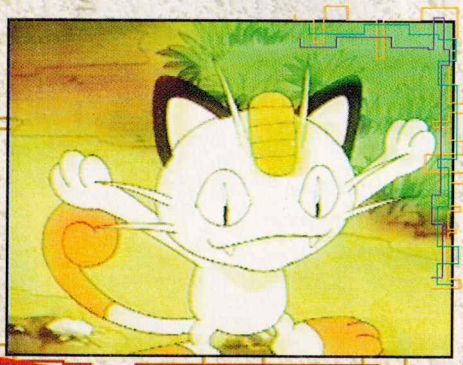


Obviamente, el mayor chiste de este juego no sólo es capturar a los monstruos y poder terminar el juego como sucede con la gran mayoría de los RPG, sino que también es importante obtener la colección completa de los monstruos y para lograrlo, es necesario que localices a un amigo que también tenga el juego de Pokémon, pero de diferente versión para que puedas intercambiar con él algunos monstruos y es que Nintendo planea traer dos versiones de Pokémon a América, la azul y la roja. La cuestión o chiste de tener dos versiones diferentes es que, para una de las versiones podrás encontrar con mucha facilidad un tipo de monstruo que tal vez para otro jugador sea muy difícil o casi imposible de hallar y ahí es donde entra el concepto de intercambio que ha hecho tan popular el concepto de Pokémon en Japón (desde su aparición, Pokémon ha vendido más de 8 millones de copias en Japón). No sabemos si después se piense sacar una tercera versión especial de color verde (existente en Japón), pero seguramente eso dependerá del éxito que obtengan las primeras versiones. A través del cable Link del GB tendrás la posibilidad de intercambiar algún personaje que tengas repetido con algún amigo que también tenga el juego, obviamente por la forma en la que está programado Pokémon, siempre pasará que un amigo tiene la posibilidad de obtener con más facilidad un monstruo que a ti no te salga y viceversa. Nintendo considera éste, como el siguiente paso en cuestión de diversión entre multijugadores (colaboración). Bueno, aunque también es posible tener algunos encuentros con tus rivales a través del mismo cable Link, poniendo a pelear a tus mascotas contra las de alguien que se sienta muy valiente. Este juego está planeado para salir a la venta el 28 de Septiembre.

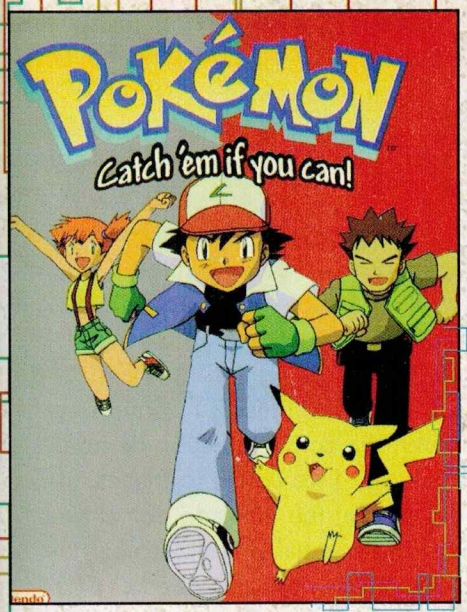




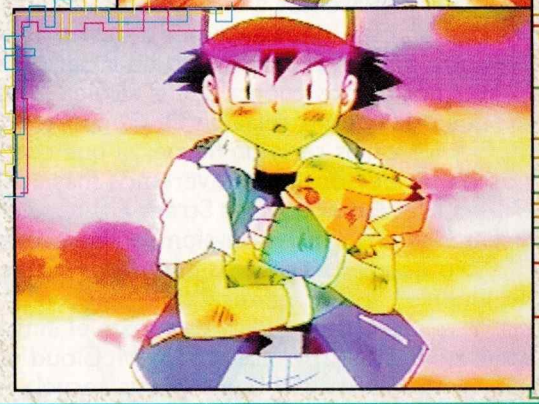
Pokémon es un nuevo concepto en videojuego que estará apoyado por un plan de mercadotecnia muy ambicioso. Tal como sucede en Japón en estos momentos, para América se está trabajando muy duro para que este concepto esté apoyado por una buena cantidad de productos licenciados con la imagen de estos personajes. Así, después de la salida de este juego, también aparecerán productos como calcomanías, lápices, comida y los reglamentarios muñecos de peluche con diferentes monstruos representados, pero también con una especial inclinación hacia Pikachu (en Japón, existen más de 600 productos licenciados de Pokémon).



Otro de los probables elementos que reforzarán aún más el concepto Pokémon es la serie de animación del mismo nombre, producida en Japón a raíz del empuje que tiene este título. La serie de televisión tiene prácticamente la misma trama que el juego. En la caricatura, el personaje principal es un muchacho de nombre Ash, quien quiere convertirse en el entrenador de Pokémon más grande que haya existido, para eso, el Profesor Oak (la última autoridad que existe sobre Pokémon) le entrega su



primer Pokémon de nombre Pikachu y le explica las bases de cómo convertirse en un buen entrenador. En su misión, Ash se enfrenatará a múltiples monstruos para capturarlos, a su vez, conocerá amigos y rivales como a Gary, nieto del profesor Oak y con la misma meta que Ash (por lo que se convierten inmediatamente rivales). Misty, se une a Ash pues tiene el mismo objetivo que ellos, ella se cree una niña muy hermosa y meterá en problemas a sus amigos en más de una ocasión. Brock es otro de los entrenadores que se unen a Ash y Misty con el mismo objetivo, volviéndose un trío inseparable. Ellos se las tendrán que ver contra un grupo de nombre "Team Rocket" representados por un joven de nombre James, una muchacha llamada Jessie y un Pokémon tipo Meowth.



Una muy buena noticia para los que gustan de este tipo de animación y estén ansiosos por conocer más de lleno lo que es Pokémon, es que según hemos oído, los derechos de trasmisión de esta serie ya han sido adquiridos por Televisa y es muy probable que para final de año se comience a trasmitir esta serie para así reforzar su barra de animación japonesa de la tarde (probablemente se trasmita en un horario similar al que ahora tienen Dragon Ball Z y Ranma 1/2).

Game Boy Color

Tal vez y por el ya legendario historial de Nintendo, no hubiera sido extraño que en este evento sólo se hubiera hablado un poco más de lo que tendrá el GB Color y la probable fecha en la que será lanzado, pero nada más eso. Sin embargo y a pesar de los comentarios más negativos de otras personas, SI se mostró el GB Color. A grandes rasgos podemos decir que este sistema es casi de la misma medida del GB Pocket (de hecho, es del mismo tamaño que el GB Light), tiene un color morado que le queda bastante bien y los botones están grabados de la misma forma que el mencionado GB Light (lee el reporte de este sistema en nuestra revista).

También se aprovechó este evento para anunciar que muchos licenciatarios están ya preparando juegos que le saquen mayor provecho a este sistema. Quizá el licenciatario con más proyectos es Kemco, con 2 juegos nuevos para este sistema y 3 relanzamientos mejorados.

La pantalla se ve muy bien, es de un color gris y contrasta perfecto con los colores que ahí se muestran. También es muy sorprendente que aunque la veas de cualquier perspectiva, no pierdas detalle de lo que ahí se ve. Dentro del Show no se habló mucho de las especificaciones y capacidades técnicas de este nuevo GB (de hecho, se distribuyó la misma información de prensa traducida hace 2 números en la revista), pero se mencionó que este sistema tendrá la posibilidad de desplegar en pantalla cantidades variables de color (10, 32 ó 56 colores en pantalla).

Una cosa que llamó bastante nuestra atención es el hecho de que en la parte superior de este sistema (en donde se encuentra el Switch de encendido o apagado en el GB Pocket) se veía un sensor de señales infrarojas como las de cualquier control remoto. No sabemos (porque nadie nos supo decir) para qué servía o serviría este sensor, ni si sólo se trata de un elemento de la versión preliminar del GB Color, pero conociendo la forma en la que trabaja la gente de Nintendo, este es un elemento al que debemos darle seguimiento, pues puede ser algo muy interesante e innovador.

Este sistema se espera en el mercado para el 23 de Noviembre de este año.

Después de un breve descanso, regresa esta "espectacular" sección. Bueno, no es tan espectacular, pero sí fue una de las que más extrañaron los lectores cómo tú y fue de lo que más nos pidieron cuando pedimos ideas. Aquí nos dedicaremos a comentar de manera concisa lo más relevante que hay en el mundo de los juegos de Arcade. Así que al ser breve, dejémonos de introducciones que quitan espacio y vayamos a lo importante.

Al parecer Capcom desea hacer eterno el género de peleas en 2D y aún más eterno, el concepto de Street Fighter, pues en próximamente veremos en el mercado 2 juegos con este nombre, el primero de ellos es Street Fighter EX II y el otro es Street Fighter Zero 3 (de los cuales hablaremos a futuro). No es cierto, en realidad en este número vamos a hablar de SFZ 3. Con esta nueva versión dentro de la serie de Street Fighter nos damos cuenta que si alguien lograra explicar qué onda con la relación de tiempo entre este título y los otros sería un héroe; ya que con la incursión de los personajes que veremos más adelante, éste ya no tendría que ser Street Fighter Zero 3, sino Street Fighter II "nueva versión" o algo por el estilo. Primero que nada, tenemos que todos los personajes del anterior Street Fighter Zero aparecen en esta nueva versión (todo indica que hasta el inmortal de Charlie McCloud, del clan de los McCloud estará presente). Obviamente -y como buena secuela- también tenemos personajes nuevos... bueno, en realidad sólo uno es nuevo, pues lee quiénes son los 5 integrantes que se anexan al universo de SF Zero: Karin, Cammy, Blanka, E. Honda y Vega. Todo esto nos da un gran total de 23 personajes. De los cambios reglamentarios que se esperan, son los escenarios, nuevos poderes para los personajes viejos (por cierto, Honda, Blanka y Vega conservan muchos de sus poderes de Super Street Fighter II Turbo) y un nuevo sistema de juego.

Definitivamente este juego no es en lo visual tan espectacular como Capcom Vs. Marvel o alguno de la serie, pero está hecho para los que aún disfrutan del clásico Street Fighter.

Algo interesante de los personajes nuevos es la incursión de Karin. En el juego, esta chica es rival de Sakura. Seguramente te has de preguntar en este momento: ¿Y eso qué tiene de sorprendente? ¿Qué acaso los rivales de personajes carismáticos no son inevitables? Bueno, sí, pero lo que hace diferente a Karin es que ella no fue sacada de la nada por los diseñadores de Capcom. Karin hizo su primera aparición en un comic en Japón de nombre "Gambare Sakura". Este comic (o manga, según el gusto del cliente) fue dibujado por el artista Masahiko Nakahira, quien ya había realizado bastantes trabajos con personajes de Capcom en el pasado, como "Cammy Gaiden" o "Street Fighter Zero: Ryu" y de hecho, "Gambare Sakura" es una continuación de "Street Fighter Zero". Bueno, pero ya nos salimos muy feo del tópico principal; la cuestión es que Karin fue diseñada exclusivamente para el comic antes mencionado por Nakahira, pero a los programadores y diseñadores de Capcom les gustó mucho este personaje y decidieron incluirlo en este juego (para terminar el breviario: "Gambare Sakura" es un comic publicado en dos tomos en Japón entre Febrero y Septiembre del '97 con un total de 13 capítulos).

Capcom, Masahiko Nakahira, Gamest Comics

Por cierto, ya casi estamos en fechas de ver la nueva versión de KOF (hablando de juegos reglamentarios) para este año. Según se ha mencionado, este juego todavía saldrá para el Sistema convencional de SNK de 16 Bit (perdón: 24, según ellos) y no el de 64. Esto hasta cierto punto no está mal, pues la penetración del sistema de 64 Bit no ha sido muy fuerte y esto limitaría la introducción de este juego en el mercado. Bueno, eso es todo por el momento. Nos vemos hasta el próximo mes con más noticias...

GAMELA MÉXICO
CALIDAD Y SERVICIO

Nintendo®

This certifies that

Taller de LUIGI

is recognized for successful completion of the Official Nintendo Service Training Program and is now a qualified service provider for Nintendo consumer products.

Nintendo Technical Trainer

Peter Junger
Director, National Field Service

Director, Technical Services

April 18, 1997
Date

Official Nintendo Seal of Quality

Nintendo of America Inc. P.O. Box 957 Redmond, WA 98052 ® & ™ are trademarks of Nintendo of America Inc. ©1995 Nintendo of America Inc.

CERTIFICADO POR NINTENDO OF AMERICA

Taller de LUIGI

HAMBURGO #10 COL. JUAREZ
ENTRE BERLIN Y DINAMARCA
Tel. VENTAS: 535-2090
Tel. SERVICIO: 592-6766 592-6839
ext. 122 y 167

BAJO LICENCIA AUTORIZADA DE GAMELA MÉXICO S.A. DE C.V.
www.nintendo.com.mx

previo

THE LEGEND OF ZELDA
The ocarine of time

Definitivamente el juego más esperado para este E3 que se celebró en Atlanta, Georgia a finales de Mayo fue The Legend of Zelda: The Ocarine of Time. Definitivamente es uno de los mejores títulos que se han hecho en la historia de los videojuegos, ya que conjunta los elementos clave para que cualquier videojugador lo pueda disfrutar. Lo malo es que fue retrasado -de nueva cuenta- para el 23 de Noviembre de este año.

Sabemos por experiencia propia que estos retrasos son a la larga benéficos para nosotros los videojugadores, pues Nintendo refina bastante estos títulos; pero también es innegable que tanto a ti, como a nosotros se nos queman las manos por jugarlo. Por lo pronto podremos conocer a continuación un poco de la historia de The Legend of Zelda: The Ocarine of Time.

Historia

En una tierra sagrada, donde viven los descendientes de los dioses llamada Hyrule, viven muchas familias en diferentes regiones, las cuales tienen culturas diferentes. En lo profundo de los bosques vive la familia Kokiri, y uno de los miembros de esta familia es el joven Link. Una noche, Link tiene un extraño sueño en el que que ve a una jovencita totalmente desconocida para él. Ella sale de un castillo a toda prisa acompañada por alguien más; pero eso no es todo, ya que detrás de ella aparece un hombre de aspecto temible arriba de un caballo negro y que sale tratando de alcanzarla. Al otro día, al levantarse, una hada de nombre Naby aparece ante él. Ella le cuenta al joven Link que cada miembro de la familia Kokiri debe tener a una hada como acompañante; aunque no se explica por qué Link no tiene una, así que Naby decide convertirse en su acompañante. Naby entonces le comenta a Link sobre el dios del bosque, el protector de la familia Kokiri. Naby lleva a Link con este Dios que es un gigantesco árbol. El árbol estaba en malas condiciones, pues había absorbido toda la maldad de las demás criaturas. Después de librar su primera gran batalla para ayudar al Dios, éste comienza a hablar con Link y le comenta acerca de un gran peligro que se cierne sobre Hyrule: Ganondolf, un ser maligno está en busca de la trifuerza, elemento que protege a Hyrule del mal con sus grandes poderes. Así que el árbol le confiere la labor de detener a este ser y para eso le entrega dos piedras, la de Fuego y la de Agua además de la ayuda de Naby; con estos elementos Link comienza su viaje. Uno de los primeros objetivos de Link es el castillo principal de Hyrule. Al llegar ahí, Link se encuentra con la misma mujer de sus sueños; esta muchacha se llama Zelda y es precisamente ella quien la da la primera pista para entrar a la tierra sagrada donde se encuentra la trifuerza. Para entrar, Link necesita las piedras sagradas y la Ocarina del tiempo "El tesoro del rey". De ahí, Link se tiene que preparar para la primera de sus misiones: Visitar "Death Mountain"...

Cuando conocimos este juego en Japón, nos sorprendimos mucho con las secuencias en tiempo real que se mostraban en ciertos momentos para conocer más de la historia. Sin embargo prácticamente no habíamos visto nada en ese momento, aquí tenemos una secuencia en la que Link conoce a un personaje de peso en la trama de la historia.

Algo que caracterizó a Link en sus 2 últimos juegos (The Legend of Zelda: A Link to the Past de SNES y The Legend of Zelda: Link's Awakening de GB) fue el ataque con el que destruía a los enemigos que estaban a su alrededor. Obviamente si es algo tan característico de este personaje, ese ataque no podía quedar fuera de "The Ocarine of Time". A continuación tenemos 2 secuencias en las que Link realiza este devastador ataque. Como podrás ver, el efecto es el mismo que en los juegos anteriores, pero con la diferencia de que aquí se ve más espectacular. Otro punto importante de presentarte 2 secuencias, es que así podrás ver que el ataque no es exclusivamente de una de las 2 "edades" que Link tiene en este juego; tanto lo puede hacer cuando es un niño como cuando es un adolescente. Obviamente hay diferencias en el alcance y la fuerza, pero el objetivo es el mismo.

Uno de los detalles más llamativos de este título es el hecho de que Link pueda montar a caballo en ciertos momentos del juego. De hecho, esta es la primera vez que se utiliza a este noble animal. En él, Link se podrá mover con mayor rapidez entre ciudad y ciudad, perseguir enemigos y hacer cosas que aún son todo un misterio. Otro detalle muy padre es la forma en la que Link llama a su corcel, pues al silbarle, éste atenderá a su llamado. Por cierto, en estas fotos es notable el hecho de que ahora existen unos mapas en los que podrás ubicar el terreno en el que estás y así evitar que te pierdas con facilidad.

El caballo siempre ha sido un elemento que causa grandes problemas. Es muy difícil de dibujar y también lo es para representarlo con polígonos. Cuando tengas la oportunidad de verlo en acción te sorprenderás de lo fluído de sus movimientos y lo bien animado que está. Además, es muy difícil ver la unión de los polígonos en él (así como en la gran mayoría de personajes del juego).

Link era uno de los pocos personajes que no tenían animaciones al estar sin moverse o dependiendo el ambiente que lo rodeará de sus anteriores juegos.

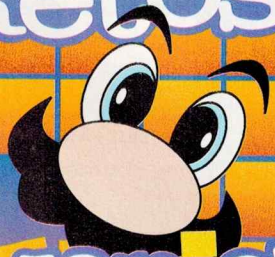
Por lo visto Miyamoto decidó cambiar eso al decidir que Link tuviera diferentes animaciones para reflejar su estado de ánimo...

Los calabozos siempre han sido parte importante dentro de los juegos de la serie de Zelda. Obviamente en este juego existen y cada uno con su tema diferente. Aquí también existe un mapa para que no te pierdas y puedes diferenciar con colores las áreas que has visitado y las que no. En este caso vemos a Link en el calabozo en el que el fuego es una cuestión muy importante. Por conclusión lógica podemos determinar que si el calabozo es reglamentario, así también lo será el enemigo al final de éste. En este ejemplo tenemos a un monstruo de aspecto nada amigable. Por cierto, la foto en la que Link está recibiendo una calurosa bienvenida del monstruo sirve para que te des cuenta de lo bien que están manejadas las fuentes de luz, así como las superficies que reciben estas iluminaciones. Es seguro que nunca hayas visto un título que las maneje tan bien como éste.

Los paisajes son bellísimos. Con ver estas fotos y las que presentamos anteriormente te podrás dar cuenta de ello. Al fin, las cosas que están a distancia se siguen viendo bien y sin perder casi nada de detalle.

El juego está lleno de detalles que iremos explicando más adelante. Por ejemplo, aquí el tiempo avanza y las escenas las podrás ver de día, tarde o noche. También existen diferentes formas para eliminar a un enemigo de calabozo, es decir, si lo atacas con el arma o la técnica correcta será más fácil u obtendrás más beneficios. Link en este título también puede atacar con magia, pero para eso tiene un marcador especial que a la larga, puede aumentar. En fin, lo único que podemos hacer en este momento es esperar por este gran juego.

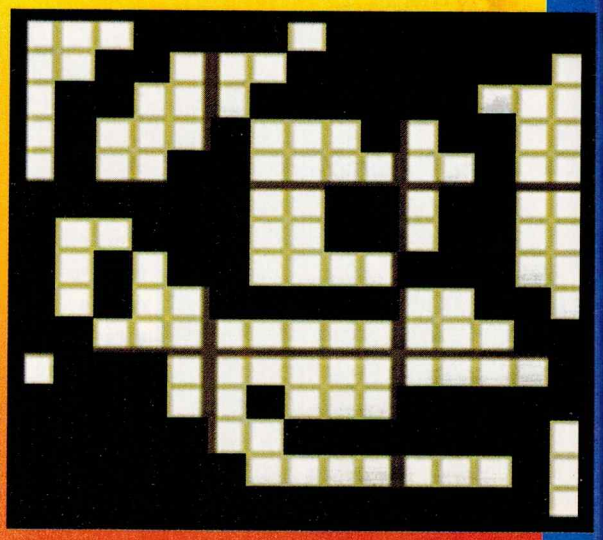
Retos



Mario's Picross

Solución al reto de Junio

¡Qué te pareció este otro personaje carismático! En la sección Museo, encontrarás una breve historia de su aparición en los videojuegos. Por el momento este fue el último Picross, pero es probable que en el futuro incluyamos algún súper reto de Picross para un concurso o ya se nos ocurrirá algo...

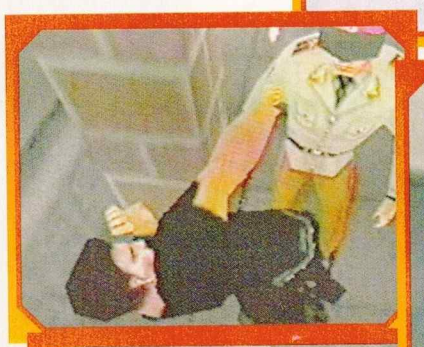


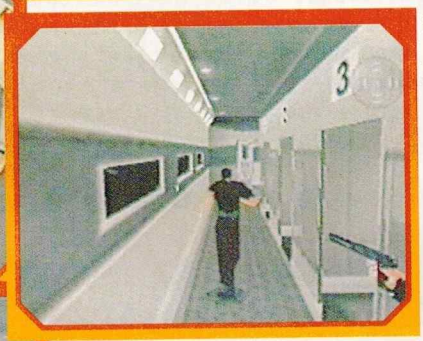
previo

MISSION IMPOSSIBLE

Si pensabas que Mission Impossible no iba a salir, pues déjanos decirte que estabas muy equivocado ya que la gente de Ocean por fin mostró algo más completo de este título en el E3.

Rápidamente te decimos que este juego se basa en la película del mismo nombre (aunque usted no lo crea) y por lo tanto podrás vivir intensamente las situaciones que ocurren en la película.

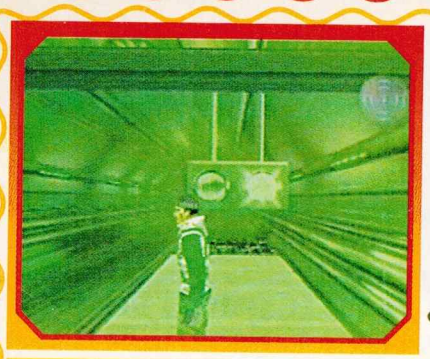




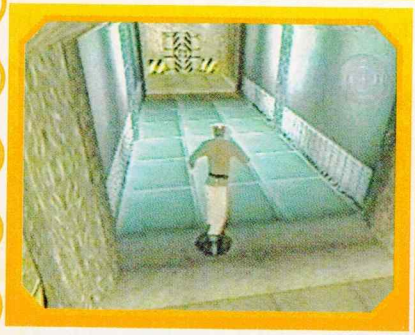
El juego cuenta con 20 niveles que van desde edificios y casas lujosas hasta trenes y lanchas deportivas. Cuenta también con múltiples perspectivas en 3D y soporta a varios jugadores al mismo tiempo de forma competitiva (como ya se está volviendo costumbre).

Las gráficas están bastante mejor sobre las que vimos hace tiempo, esto incluye las explosiones que están formadas por polígonos con texturas transparentes que junto con bitmaps gigantes de explosiones dan un muy buen efecto. Aquí cuentas con varios tipos de armas, como en cualquier juego del género, entre las que están bombas, minas, metralletas y pistolas de varios tipos. También cuentas con varios golpes y patadas para cuando no portes arma alguna.

Tal vez, de todas las escenas, la de donde estás colgado en la cuerda y al final se te cae el cuchillo y la del tren cuando estás sobre el techo son las más interesantes. Tampoco podía faltar la del escape del edificio disfrazado de bombero después de haber sido descubierto por el cuchillo que dejaste caer.



Una de las vistas, donde la cámara se coloca detrás de tu personaje, es bastante buena ya que muestra al jugador con un efecto de transparencia y así puedes ver totalmente lo que tienes enfrente sin perder detalle alguno.



Lo que también se ve muy bien es cuando te toca estar parado en el centro de una explosión. Se ve cómo te da una vuelta muy violenta y caes de patas para arriba, si es que no te destroza antes.

Se ve que Golden Eye 007 puso a trabajar en serio a los programadores y artistas de Ocean. Esperemos poder ver más de este título (ya que los de Ocean prometieron enseñar mucho más) parece que va a estar bueno. El manejo de las diferentes vistas lo hace más padre aunque obviamente no es lo único en que nos podemos fijar para determinar lo bueno del juego. Posteriormente estaremos dando una revisión más a fondo para que puedas conocerlo mejor.

Respuesta al reto de mayo 115

DIDDY KONG RACING

¿Cómo logras obtener esta pantalla?

En la escena Boulder Canyon (la misma donde en cuentras la llave del nivel Dragon Forest), pasa la cascada y llega al primer túnel. Ahora pégate a la señal verde y colócate como se ve en la primera foto. Utiliza el freno y el Stick para regular la velocidad y el ángulo de tu personaje.

El chiste es que llegues a la pared que sirve de entrada al túnel para que desaparezcas después de que tu personaje entre a la zona negra. Ya que estés dentro de la zona negra, presiona el freno y gira el Stick para que veas toda la pantalla negra.

RESPONDIERON ESTE RETO

1) Ricardo Noriega García
2) Guillermo Olmedo
3) Alberto Aguilar
4) Moisés Ramírez Ponce
5) Arturo Ramírez Melgra
6) Luis Gonzalo Reyes Meza

FIESTAVENTURAS

Nintendo®

¡Un cumpleaños diferente!

FIESTA TORNEO

- Expertos videojugadores
- Videojuegos
- Premios

Nintendo SPORTS

- Actividades físicas

MUNDO Nintendo

- Escenografías Amables

Pregunta por las nuevas actividades

- KIOS TEMAS CON ANIMADORES
- JUEGOS
- PASTELES
- PIÑATAS
- NINTENDOMENUS
- REGALO ESPECIAL PARA EL FESTEJADO
- Y MUCHO MÁS

FORMA Y VIVE TU PROPIA

FIESTAVENTURA

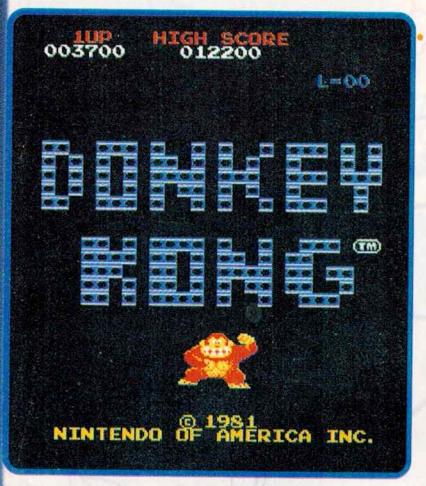
INFORMES Y VENTAS

566-36-26

BAJO LICENCIA AUTORIZADA DE GAMELA MÉXICO S.A. DE C.V.
www.nintendo.com.mx

Nintendo MUSEO

Esta nueva sección la diseñamos con el objetivo de informar a las nuevas generaciones (¿y por qué no? por nostalgia) de los juegos que fueron las bases para lo que ahora es la vanguardia en videojuegos y es que ahora para los nuevos jugadores es muy normal jugar en el Nintendo 64, pero muchos jugadores que ya somos veteranos y tuvimos la fortuna de ver esta evolución, recordamos muchos juegos viejos y antes de ponernos a llorar, comencemos con el primer juego que Nintendo lanza al mercado para convertirse desde ese momento en toda una autoridad en el mundo de los videojuegos, estamos hablando de Donkey Kong que apareció en el año de 1981 en las Arcadias.



Donkey Kong fue nombrado así por programadores japoneses y significa Mono Tonto y si quieres ser más literal, lo lees como "Gorila Mula".

Este es el arte que tenía la máquina en los costados, está maltratado para darle más realismo. Por cierto, Donkey Kong también tuvo su caricatura.

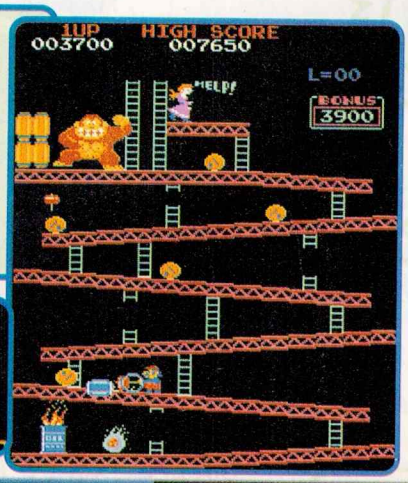
¿Quién está detrás del juego?

No podríamos hablar de Donkey Kong sin mencionar al genio que existe detrás, ¡claro! Shigeru Miyamoto, una persona tan importante en el mundo de los videojuegos como lo es Walt Disney para los dibujos animados y es que Shigeru Miyamoto ha creado un estilo muy marcado en el diseño de juegos sin dejar de innovar y podríamos calificar varios factores muy interesantes, pero tal vez uno de los más importantes es que puedes jugar y jugar sus creaciones una y otra vez, sin importar qué tanto llegues a dominar el juego y Donkey Kong no fue la excepción.

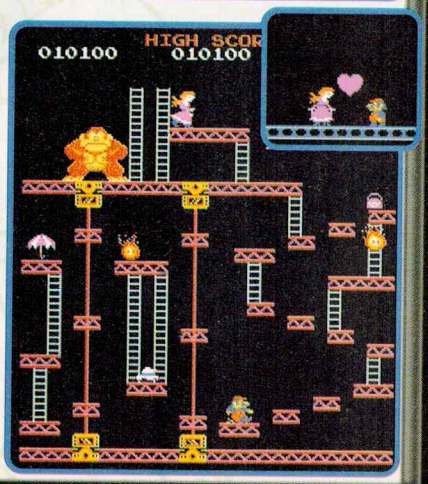
Shigeru Miyamoto inventó la historia acerca de un gorila que escapa de su amo y roba a la novia éste. Como te darás cuenta esto fue Donkey Kong. El juego cuenta con escasas cuatro escenas de una sola pantalla, donde Mario va a rescatar a su novia Pauline.

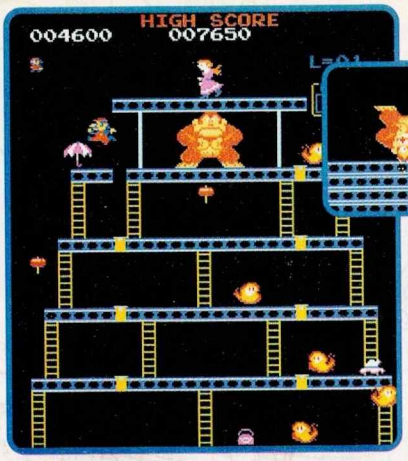
¿De qué se trata?

El objetivo del juego es llegar con Pauline quien grita desesperadamente pidiendo ¡ayuda! (a cuatro letras), pero en las primeras tres escenas Donkey Kong escapa llevándola a la siguiente escena, los movimientos del juego son las cuatro posiciones básicas del control con el que te mueves a la izquierda y derecha, subes y bajas



Donkey Kong para Arcadia



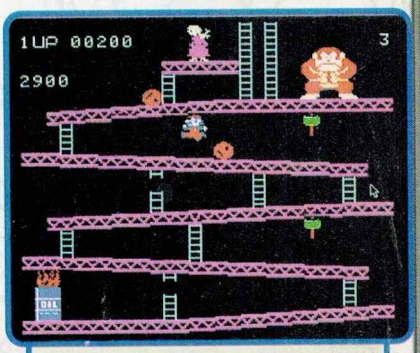


escaleras, además cuentas con un solo botón con el que saltas. Los peligros eran barriles que tenías que esquivar saltando, pero hay más obstáculos como flamas, resortes, etc.; puedes avanzar por plataformas que suben, bajan o se mueven hacia los lados, en el camino hay premios como paraguas, loncheras, etc. que te dan puntos extras. Y existen unos martillos que al tomarlos por un momento, puedes eliminar a los enemigos. Cuentas con tiempo límite para llegar con Pauline.

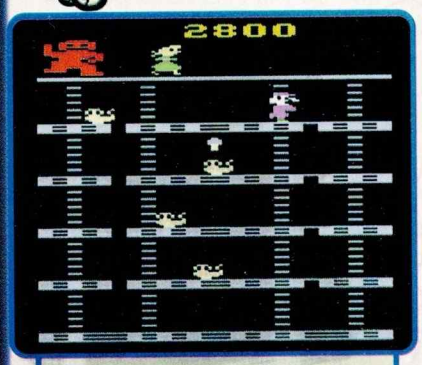
Como podrás observar, las fotos están más altas que anchas, lo que pasa es que en el juego de arcadia se utilizaba el monitor así, cosa que se ya no es tan popular en esta época.

¿Y después qué pasó?

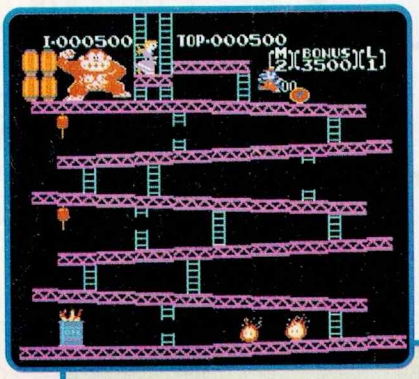
Hubo muchas versiones de este juego para los sistemas caseros. En 1982 aparece la versión para un sistema llamado COLECOVISION, también hubo la versión de Atari 2600 y otras más y para los poseedores del NES (Nintendo Entertainment System) también tuvieron su Donkey Kong (Junio de 1986), lástima que a esta versión le faltó una de las escenas del juego original. En 1986 aparece el Donkey Kong Jr. y Donkey Kong 3 para NES y en 1988 aparece una versión especial llamada Donkey Kong Classics que incluye Donkey Kong y Donkey Kong Jr. En cuestiones educativas también hubo un Donkey Kong Jr. Math para practicar tus matemáticas. La influencia de este juego continúa, ya que en 1982 aparece la secuela llamada Donkey Kong Jr. y poco después Donkey Kong III. Después de mucho tiempo en Junio de 1994 aparece de nuevo Donkey Kong para el Game Boy con las escenas clásicas y muchas más para un total de 100 escenas, además de ser el primer juego que cuenta con marco especial para el Super Game Boy. En Noviembre de ese mismo año le dan nueva vida al personaje con el lanzamiento de Donkey Kong Country el primer título con tecnología ACM (Advanced Computer Modeling) impresionando

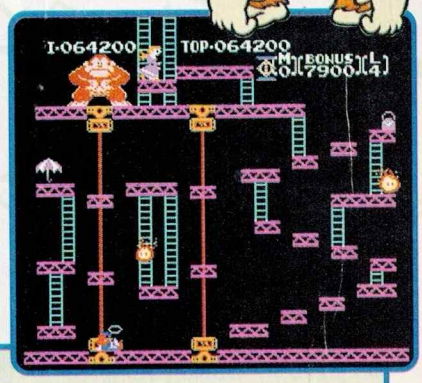


Donkey Kong para COLECOVISION

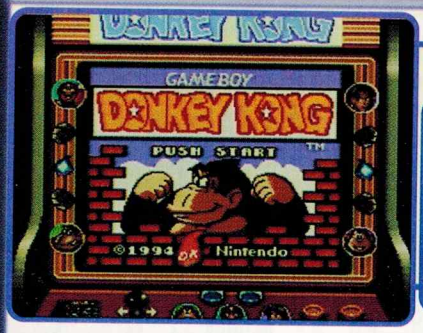


Donkey Kong para ATARI 2600

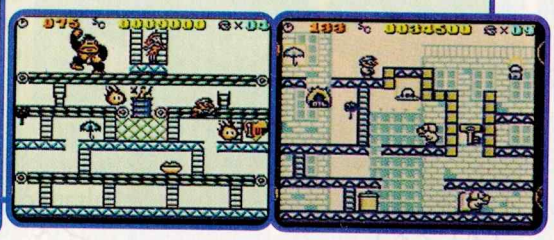




Donkey Kong para Nintendo Entertainment System (NES).



Donkey Kong para Game Boy y Super Game Boy



a todo el mundo con gráficas sensacionales para el Super Nintendo, y continuaron los juegos Donkey Kong Country 2: Diddy's Kong Quest en 1995 y Donkey Kong Country 3: Dixie Kong's Double Trouble en 1996, toda la saga de Donkey Kong Country tiene su versión de Game Boy pero en lugar de Country es Land y los cartuchos tienen un peculiar color amarillo.

Con la versión de Donkey Kong para Game Boy, Nintendo estrena su nueva tecnología que incluye color a los títulos de Game Boy cuando los juegas en el Super Game Boy.

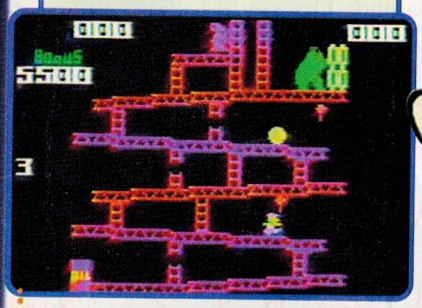
Donkey Kong Country para SNES

En Donkey Kong Country aparece el original Donkey Kong, pero algo veterano y bastante gruñón y además de darte tips, critica los títulos nuevos y recuerda cómo en sus tiempos, sin tanta tecnología, los juegos también eran divertidos.

Donkey Kong es contemporáneo de grandes éxitos como Pac Man, Asteroids y Space Invaders y con el paso de los años, Donkey Kong continúa vigente y prueba de esto es la próxima salida de Donkey Kong 64 (que para ser francos es más proyecto de RARE que de NINTENDO pero el personaje continúa) y no olvidemos que en el primer Donkey Kong aparece por primera vez el personaje más famoso de los videojuegos, ¡claro, Mario!

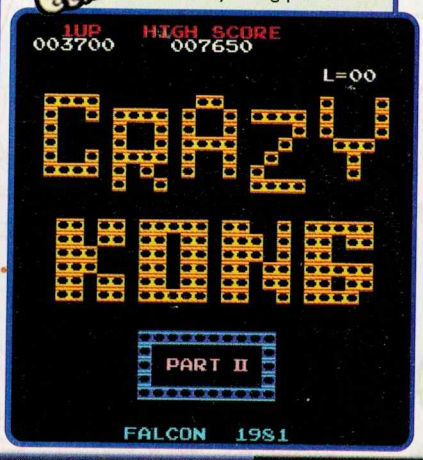
Donkey Kong apareció también en varios GAME & WATCH y próximamente aprecerá en la secuela de GAME & WATCH GALLERY 2 para el Game Boy.

Donkey Kong para INTELLIVISION



Intellivision también tuvo su versión de Donkey Kong y por cierto, sólo tenía dos escenas como la versión de Atari 2600.

Donkey Kong pirata



Nintendo fue víctima de la piratería desde sus inicios y prueba de ello es que salieron "clones" del juego de Donkey Kong como la copia de esta foto.

Commodore fue una de las computadoras personales que tenía muchos juegos y no podía faltar en la colección el clásico Donkey Kong.

Donkey Kong para Commodore 64

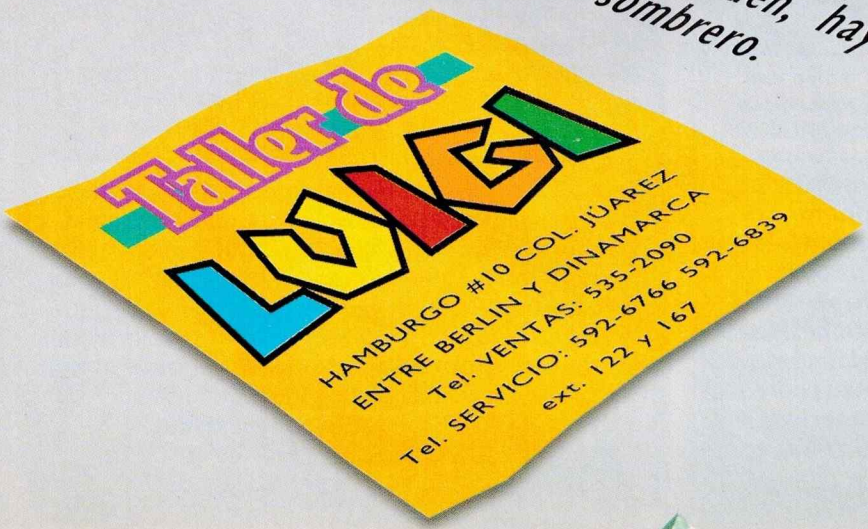
BANJO-KAZOOIE

C·L·U·B Nintendo®

Nintendo®

Clay Fighter 63 1/3
Revista Club Nintendo
Hamburgo #8 Col. Juárez
México, D.F. CP 06600
Interplay
Frosty
Claytality ?
Blob
Clay Fighter 63 1/3
Revista Club Nintendo
Hamburgo #8 Col. Juárez
México, D.F. CP 06600

En México sólo hay un taller autorizado para dar servicio y reparar cualquier producto con el sello original Nintendo. Ante los profesionales que lo atienden, hay que quitarse el sombrero.



EL CONTROL DE LAS CELEBRIDADES

Taller de LUIGI

Ahora que en Club Nintendo nos mudamos a Hamburgo 8, nos convertimos en vecinos de nuestro buen amigo Luigi y su profesional grupo de técnicos a quienes todos los días los vemos sumamente ocupados para reparar con rapidez los equipos Nintendo que por una u otra razón les traen a reparar o a dar mantenimiento.

Official Nintendo Seal Of Quality

Algo que llamó mucho nuestra atención en una vuelta que nos dimos por su taller, fue que vimos cartuchos un poco raros en sus portadas y entonces, de repente, empezó esta entrevista informal con Luigi, el hombre más preparado en México sobre la parte técnica de los equipos, accesorios y cartuchos oficiales de Nintendo.

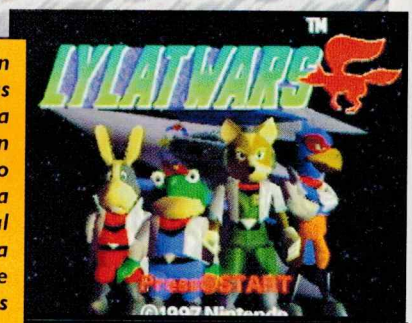
CN: Luigi ¿qué haces con estos cartuchos?

LUIGI: Estamos tratando de adaptarlos al sistema de televisión que se usa en México. Nos los trajeron porque al ponerlos en su Nintendo 64, no podían verlos en la pantalla pues en Europa se utiliza otro sistema de televisión.

Lo cartuchos europeos tienen una orilla negra en la caja y especifican que son para formato PAL.

Antes de continuar con la entrevista, cabe hacer aquí una aclaración que ya en otras ocasiones hemos comentado. El sistema de TV usado en América es el NTSC (National Television System Committee), mientras que en Europa utilizan el llamado PAL (Phase Address Line). Esto incluye el sistema de T.V., las videocámaras y las videocaseteras. La diferencia radica básicamente en que el sistema americano desplega 525 por cuadro (Free-4.43 Mhz) en tu monitor, mientras que en Europa se desplegan 625 por cuadro (Free 4.43 Mhz). Esta diferencia impide que puedas ver videocasets europeos (VHS, BETA, formatos profesionales y por supuesto cartuchos de SNES o N64) en tu televisor americano. Ahora sí, continuamos con la entrevista.

CN: ¿Y qué es lo que tienes que hacer para adaptar los cartuchos europeos a nuestro sistema?



Aquí tenemos un ejemplo de las diferencias entre la definición de un cartucho Pal a uno NTSC. La primera foto corresponde al juego Lylat Wars, la versión Europea de Star Fox. Si te fijas detenidamente, verás que los personajes se ven más alargados y no cabe la pantalla completa con la definición de un monitor americano. Eso es por las diferencias de definición.

L: En algunos casos como en los juegos de Star Wars o Mario 64 es muy fácil, pues sólo hay que cambiar un microprocesador grabado en multisistema; han salido otros juegos como Turok que hay que reemplazar el mismo microprocesador que cuesta $ 120.00 y ya se pueden rehabilitar, sin embargo, hay juegos europeos como Mario Kart, Diddy's Kong Racing oFIFA 98 que no hay forma de hacerlos funcionar en nuestro sistema.

CN: ¿Y también te traen equipos de Nintendo 64?

L: Sí, han traído muchísimos. Nosotros con mucho gusto ponemos toda nuestra experiencia y conocimiento para hacerlos funcionar, porque creo que es muy triste que un niño reciba un regalo de su papá o algún amigo o familiar que fue a Europa y no lo pueda usar. La mayoría de las personas que traen aparatos o cartuchos a arreglar lo entienden; desafortunadamente también hay casos que quieren hacer válida una garantía aquí en México de un producto que compraron en Francia o en Alemania.

De hecho aquí en el Taller, las piezas que reemplazamos no podemos arreglarlas ni modificarlas para reutilizarlas. Son piezas que tenemos que tirar a la basura.

CN: ¿Y qué costo tiene adaptar un sistema y un cartucho europeo?

L: Bueno, la conversión a sistema NTSC incluye consola N64 y fuente de poder por $1,200.00 y como te digo, hay gente que se molesta cuando se le cobra la reparación, pues no sabe que la garantía sólo es válida en el país donde se compra. El Taller de Luigi no es realmente un negocio, sino parte del servicio de post-venta que Gamela México tiene para sus clientes. Nosotros no dependemos de Nintendo of America. Pero si lo traen, con gusto lo hacemos.

CN: Pero reciben capacitación ¿no es así? De hecho les han otorgado el sello de calidad Nintendo, sobre el cual ellos son tan celosos.

L: Así es. Orgullosamente podemos utilizar ese sello; viajamos muy seguido a Seattle a actualizarnos, pero como te digo el Taller no depende de NOA, sino de Gamela México, quien responde con la garantía por los productos Nintendo adquiridos en nuestro país. Si no fueron adquiridos aquí, con mucho gusto podemos darle servicio y reparación a precios justos.

Official Nintendo Seal Of Quality

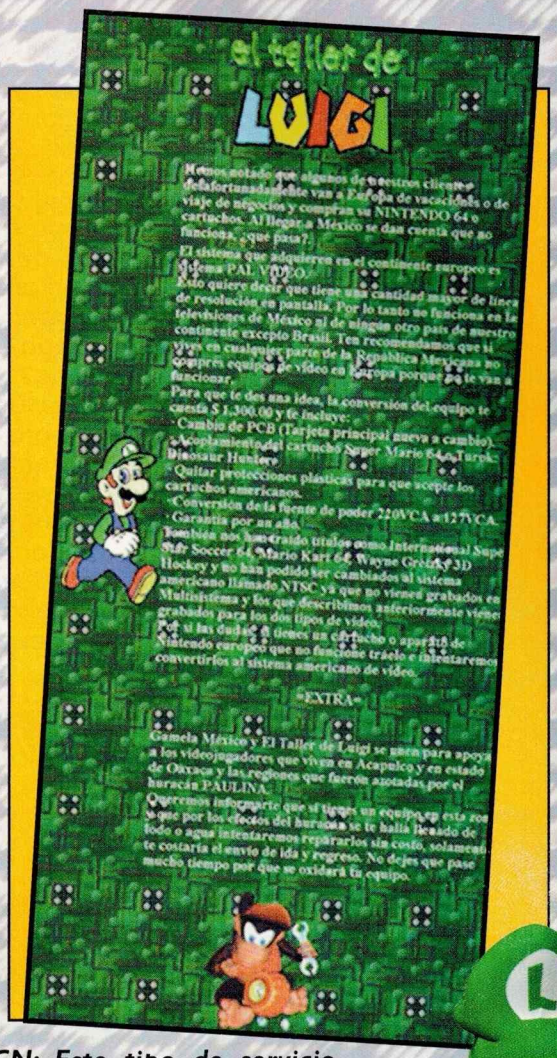
CN: Por cierto, pocos días después de que el Huracán Paulina hizo estragos por el pacífico mexicano, vimos un anuncio en tu dirección electrónica en el cual ofrecías arreglar sistemas y cartuchos afectados por el huracán.

L: Sí, así fue. Nos llegaron varios equipos y cartuchos entre ellos un Virtual Boy que honestamente, no había reparación para él, pero lo que nos llegó de N64, Super NES y cartuchos sí quedó listo.

En estos casos sí los reparamos sin cuestionar dónde o cómo habían sido adquiridos.

Esta fue una idea mía que el Sr. Kikuchi, nuestro Director General, decidió apoyar y es que sentimos un compromiso con nuestro país y con los videojugadores. Personalmente creo que es muy triste que un chavo tenga un videojuego y no pueda usarlo porque esté descompuesto.

De Acapulco y Oaxaca recibimos más equipos de los que pensábamos y nos sentimos muy bien al regresarlos arreglados.


el taller de
LUIGI

Hemos notado que algunos de nuestros clientes desafortunadamente van a Europa de vacaciones o de viaje de negocios y compran un NINTENDO 64 o cartuchos. Al llegar a México se dan cuenta que no funciona, ¿que pasa?.

El sistema que adquieren en el continente europeo es sistema PAL VIDEO.

Esto quiere decir que tiene una cantidad mayor de líneas de resolución en pantalla. Por lo tanto no funciona en la televisiones de México ni de ningún otro país de nuestro continente excepto Brasil. Ten recomendamos que si vas en cualquier parte de la República Mexicana no compres equipo de video en Europa porque no te van a funcionar.

Para que te des una idea, la conversión del equipo te cuesta $ 1,300.00 y le incluye:

- Cambio de PCB (Tarjeta principal nueva a cambio).
- Acoplamiento del cartucho Super Mario 64, Turok Dinosaur Hunters.
- Quitar protecciones plásticas para que acepte los cartuchos americanos.
- Conversión de la fuente de poder 220VCA a 127VCA.
- Garantía por un año.

También nos han traído títulos como International Super Soccer 64, Mario Kart 64, Wayne Gretzky 3D Hockey y no han podido ser cambiados al sistema americano llamado NTSC ya que no vienen grabados en Multisistema y los que describimos anteriormente vienen grabados para los dos tipos de video.

Si tu has dudado si tienes un cartucho o aparato de Nintendo europeo que no funcione trácelo e intentaremos convertirlo al sistema americano de video.

=EXTRA=

Gamela México y El Taller de Luigi se unen para apoyar a los videojugadores que vivan en Acapulco y en estado de Oaxaca y las regiones que fueron azotadas por el huracán PAULINA.

Queremos informarte que si tienes un equipo que esta roto o que por los efectos del huracán se te haya pasado de lodo o agua intentaremos repararlo sin costo, solamente te costaría el envío de ida y regreso. No dejes que pase mucho tiempo por que se oxidará tu equipo.

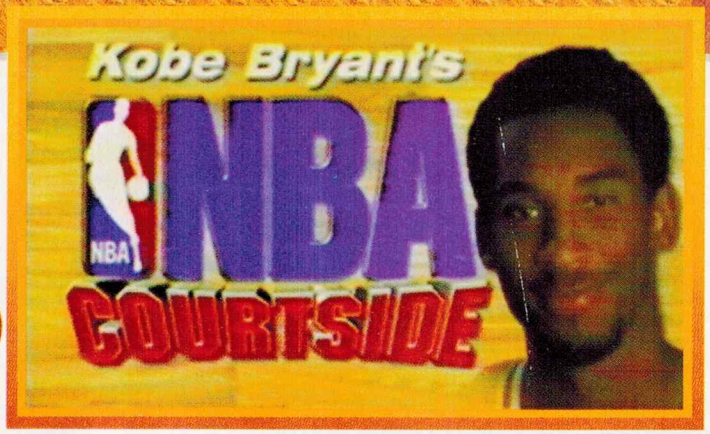
CN: Este tipo de servicio seguramente no hay pirata, ni mercado gris que quiera o pueda proporcionarlo.

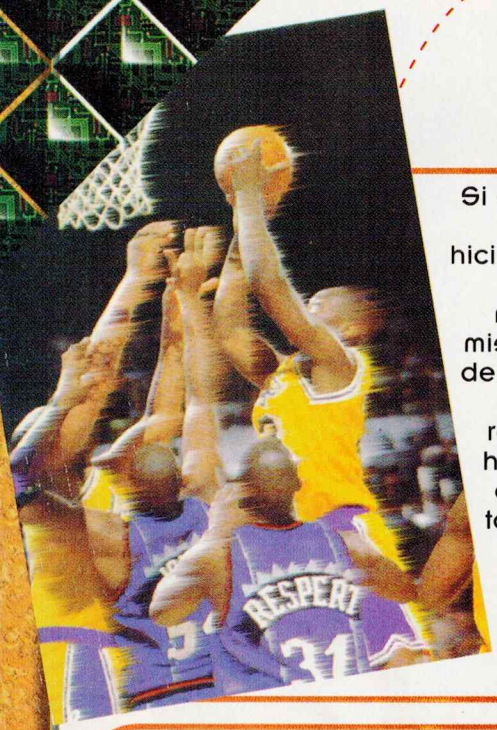
L: Seguro que no. Lo más triste es cuando esta gente vende irreponsablemente cartuchos japoneses para equipos americanos o tienen un lote de juegos europeos o cartuchos piratas sin batería o de pésima calidad y no lo advierten a los compradores. Jugar con ilusiones de un chavo no se vale.

CN: ¿Alguna recomendación final, Luigi?

L: Pues como siempre, cuidado con la piratería y el mercado gris, pues aunque te ahorras unos pesos, siempre corres el riesgo de estar en sus manos. Y ahora que está por empezar el Mundial en Francia, ¡que no vayan a encargar por ningún motivo videojuegos Nintendo, ni se los vayan a traer! Sería un pésimo negocio.

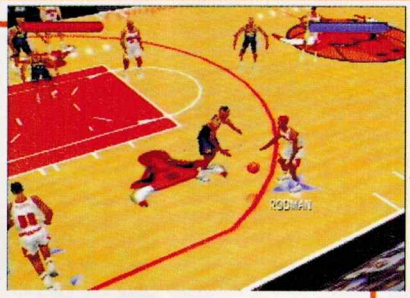
a fondo

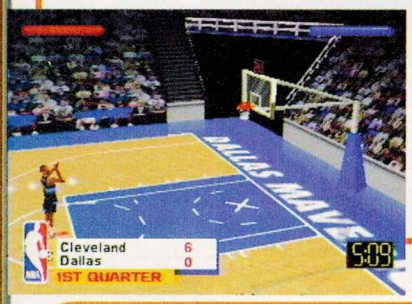




Si eres muy observador, puedes darte cuenta que en el número anterior hicimos un análisis de NBA Courtside y te estarás preguntando en estos momentos: ¿Otra vez un análisis del mismo juego? ¿Será la segunda parte del análisis? ¿Cuál será el coeficiente intelectual de los escritores de la revista para no darse cuenta que ya habían hecho un análisis de Courtside? La verdad, todas estas preguntas tienen razón de ser, sin embargo no tienen alguna respuesta que conozcamos, así que no preguntes y prepárate (por segunda vez) a conocer este juego de Basketball de Nintendo para el N64.

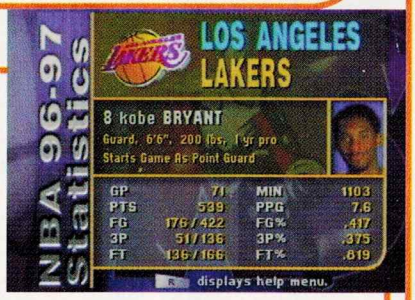
Bueno, sólo para que quede claro que no nos equivocamos; el primer análisis, o mejor dicho preview, lo hicimos de un prototipo y no profundizamos mucho en él,



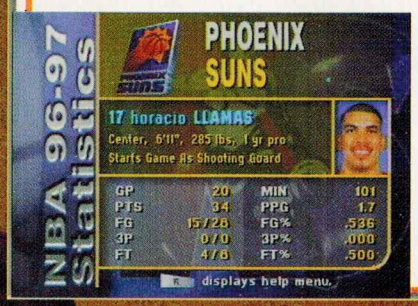


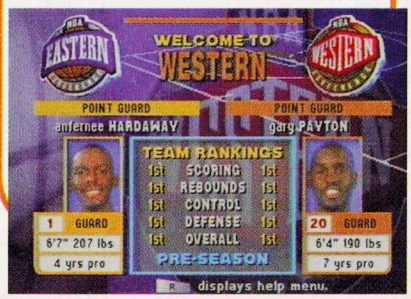
pero ahora ya tenemos la versión final (seguramente tú también en tu casa) y ahora podremos hacer una revisión más completa.

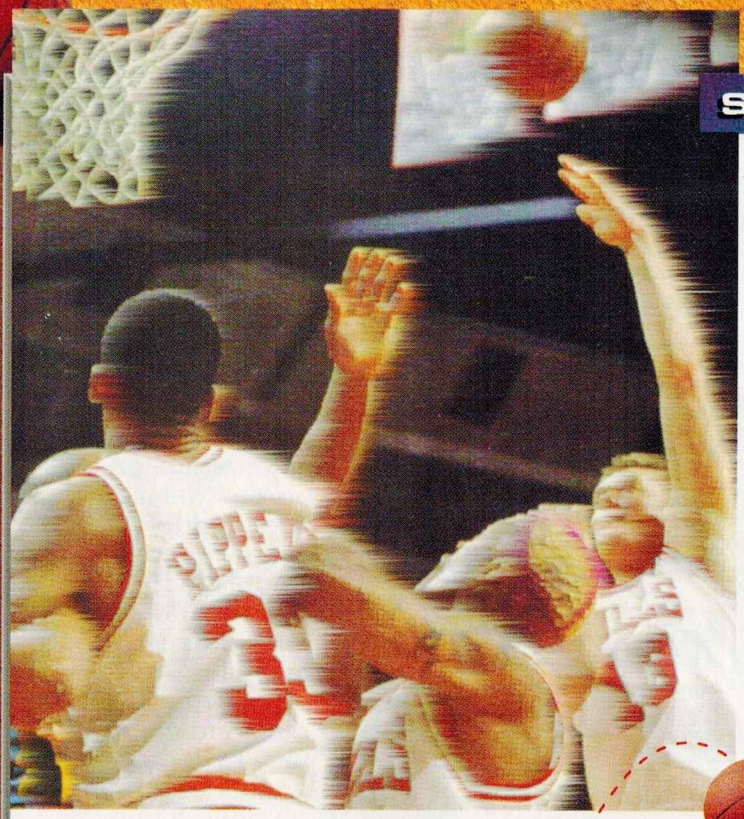
Desde luego que si este juego lleva el nombre NBA significa que vas a encontrar a todos los equipos de esta liga y hasta podrás elegir a los equipos de All Stars Eastern o Western.



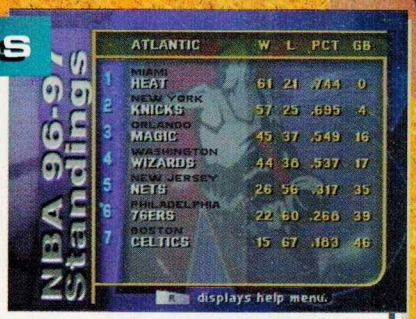
Como podrás imaginar, el protagonista de este título es el jugador estrella de los Lakers de Los Angeles, Kobe Bryant. Pero no sólo él llevará el peso del protagonismo, pues también estarán más estrellas de la NBA como Shaquille O'Neal, Patrick Ewing, Karl Malone, Horacio Llamas, etc.



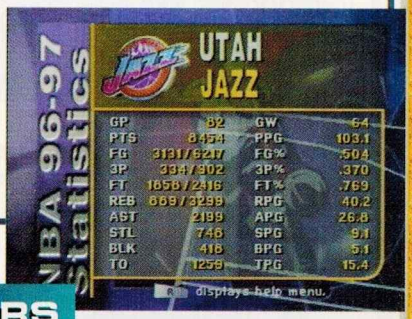




STATISTICS

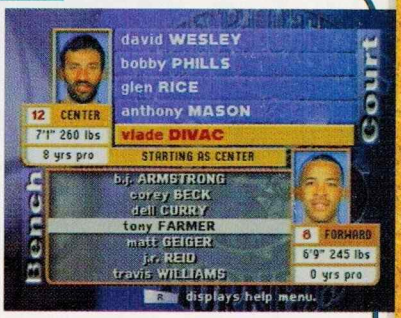


En la opción de Statistics puedes ver las estadísticas de tus jugadores favoritos, su status, sus habilidades y todo lo que te interesa saber de su vida personal (bueno, lo último no, pero si te interesa, busca esa información en las trading cards o con un buen fan de este deporte). Así que prepárate para ser el coach de tu propio equipo de la NBA y para hacerlo campeón.



Antes de empezar con este emocionante juego te encontrarás con una pantalla de main menú en la cuál aparecen 6 opciones, las 3 primeras, Pre-season, Season y Playoffs son diferentes tipos de juego y las otras 3 Statistics, Rosters y Preferences, son opciones para modificar ciertas cosas del juego, por cierto, si en algún momento no sabes cómo desplazarte sagazmente entre las opciones del menú y necesitas con urgencia un manual, créenos que no será necesario, pues con sólo presionar el botón R recibirás toda la ayuda que requieras (esto se puede hacer en cualquier pantalla que sea de opciones).

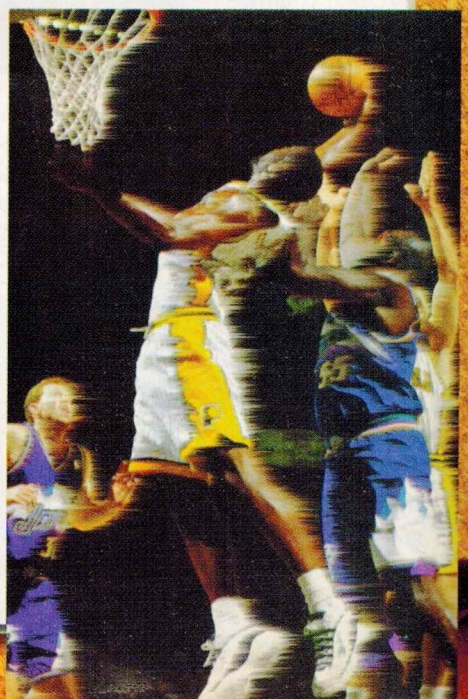
ROSTERS



En Rosters encontrarás algunas opciones bastante interesantes. Puedes cambiar la alineación inicial de tu equipo favorito en Starters.

PREFERENCES

En Preferences puedes cambiar muchas cosas del juego, por ejemplo, el volumen de los sonidos, el movimiento de cámara, activar o desactivar el reloj y el score, etc.

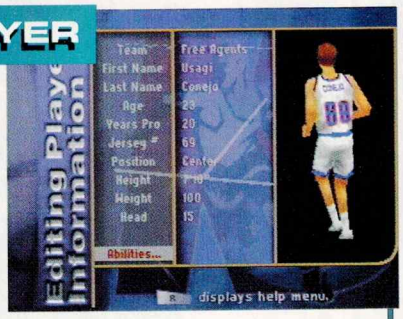


TRADES

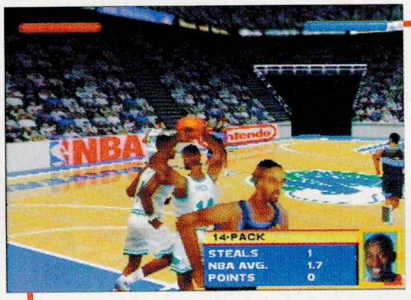
En Trades tienes la posibilidad de intercambiar los jugadores de un equipo con otro.

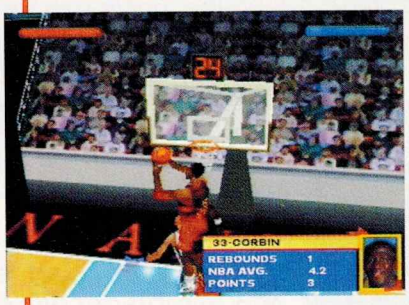
EDIT PLAYER

En Edit Player creas a tu propio jugador con el nombre y las características físicas y estéticas que quieras; puedes editar a 4 jugadores nada más.

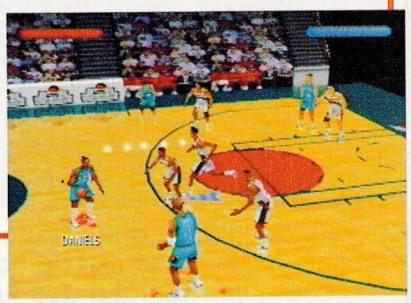


Todos los cambios que hagas aquí, puedes guardarlos en la memoria del cartucho.

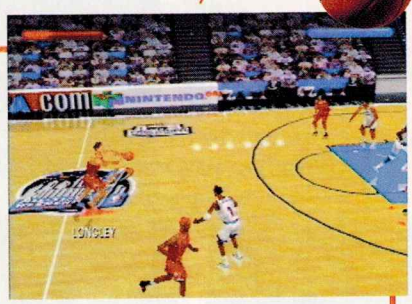


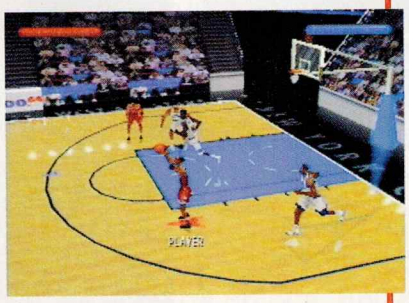


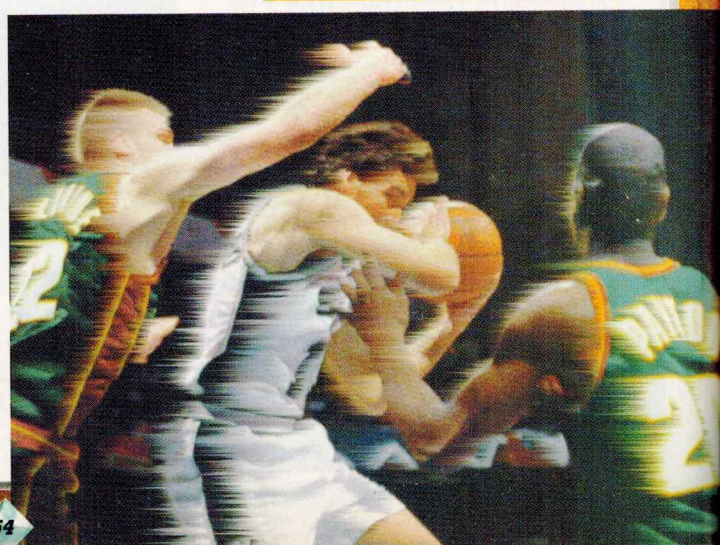
Algo que no enfatizamos en el preview del mes pasado fue el aspecto de la jugabilidad. A decir verdad, la movilidad de NBA in the Zone '98 nos gustó mucho, pues era muy fácil hacer un partido organizado pese a que tenías que controlar 5 jugadores al mismo tiempo; en NBA Courtside se maneja un estilo muy similar en lo que a este aspecto se refiere y en algunos casos hasta es un poco mejor, sin embargo, pensamos que el juego de Konami es más fácil identificar cuál jugador tiene el balón y en el de Nintendo es un poco difícil porque las flechitas que indican esto son muy tenues y cuesta más trabajo, pero no te preocupes pues con la práctica te irás acostumbrando.



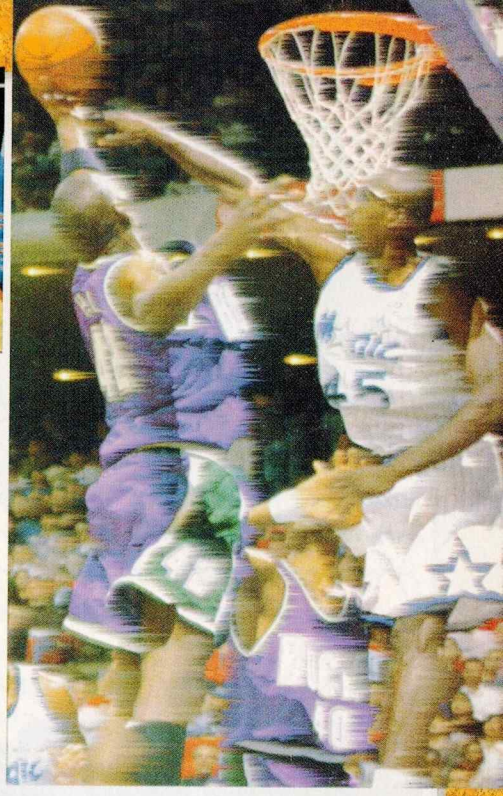
Aquí también cuentas con el movimiento de correr, sólo que, a diferencia de NBA In the Zone '98, éste será limitado por una barra de energía que se encuentra en la parte superior de la pantalla la cual se recuperará progresivamente después de haberse gastado. Lo bueno es que cada jugador tiene una barra independiente a la de los demás, entonces, si utilizas mucho este movimiento con algún jugador, al pasar el balón, el jugador que lo reciba tendrá su barra llena.



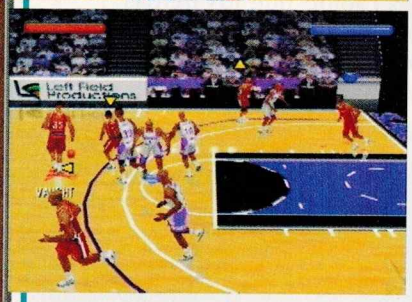


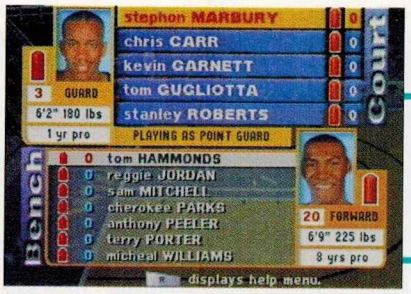


Una cosa innovadora que tiene este título es que si durante el partido presionas los botones R y Z simultáneamente, sobre tus compañeros aparecerán unos íconos representando los

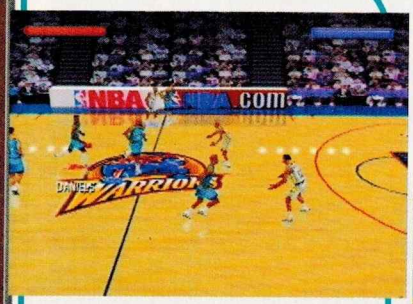


botones del control, ésto es muy útil para saber a quién le vas a mandar el pase exactamente pues dependiendo el botón que presiones será el jugador que recibirá el balón; esto es algo que le hace falta a NBA in the Zone, pues ahí tienes que mandar un pase exacto sólo con el Control Stick.

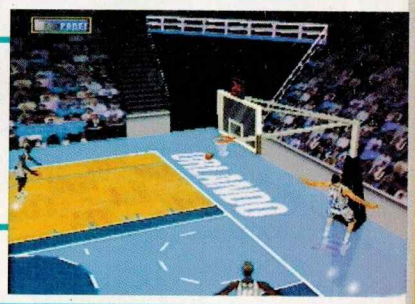




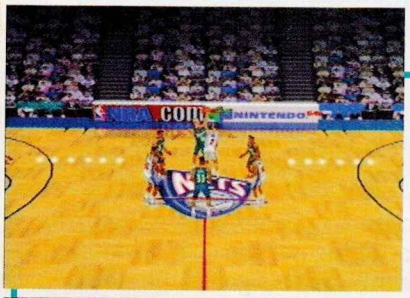
A medio partido puedes pedir un tiempo fuera para poder hacer alguna sustitución.



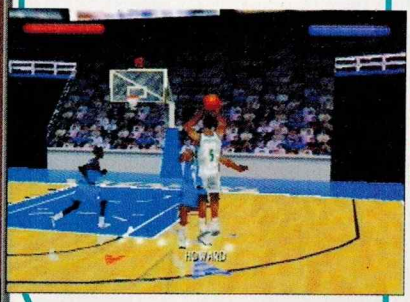
Algo muy chistoso es que cuando estás moviendo a un jugador que no tiene el balón, puedes hacer que se "estrelle" contra el poste que sostiene la canasta.



Como ya lo habíamos mencionado antes, tanto la música, el sonido ambiental y los gráficos le dan mucha vida al juego y hace que te metas de lleno a él.



Está bien, sabemos que en el número anterior dijimos que NBA Courtside era definitivamente mejor que NBA in the Zone '98, sin embargo ahora que hemos jugado más el primer título nos dimos cuenta que no es mucha la diferencia entre estos dos cartuchos. Tal vez gráficamente el juego de Nintendo sea superior, pero gracias a algunos detalles de movilidad el juego de Konami es un poco más entretenido; pero como siempre te decimos, es mejor que juegues los dos y seas tú quien dé el veredicto final.



Este juego no es tan difícil, pero si te está dando problemas, o simplemente quieres que sucedan cosas nuevas con él, aquí te van estos trucos que estamos seguros le darán un nuevo giro a este título.

Arrancar Más Rápido

Para que puedas arrancar más rápido que los demás competidores al iniciar cualquier carrera, justo cuando aparezca la palabra "Go!", presiona el botón **A** varias veces y tan rápido como sea posible; al hacer esto, tu personaje dará un gran salto y saldrá más rápido.

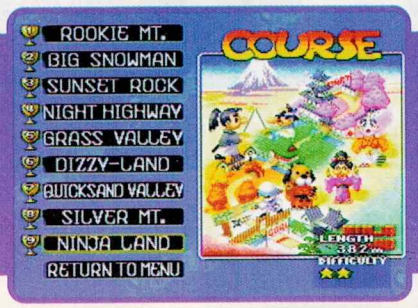
Todas las pistas, Tablas y personajes

Para empezar con todas las pistas, tablas y personajes ocultos, introduce el siguiente código en la pantalla de "Start" (la misma donde puedes seleccionar Start, Lesson u Option):

Con el Control Stick marca: ▼ ▲ (ahora con el Control Pad) ▼ ▲

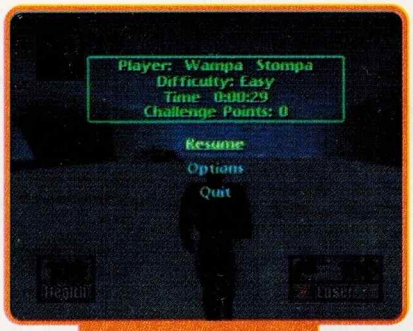
y por último presiona Start.

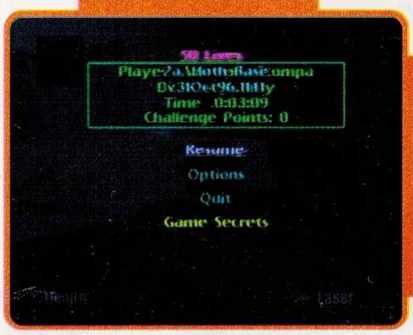
Si lo hiciste correctamente escucharás a uno de los personajes diciendo "Yeah!", esto significa que el truco funcionó.
Ahora sí podrás disfrutar del juego desde el principio.

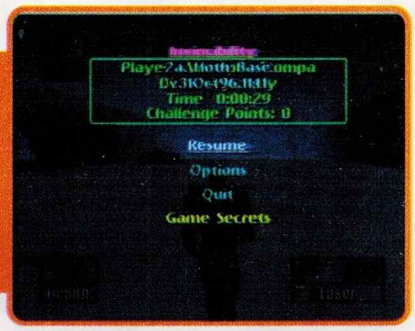


Si creías que ya se habían publicado todos los trucos de este gran título estás equivocado, pues aquí hay uno más y es el código del "Debug Mode"; éste te permite tener una buena cantidad de cosas como invisibilidad, dormir a los enemigos, cambiar los niveles o tener 50 vidas, por mencionar algunas de las cosas.

Para activarlo tienes que seguir estos pasos: Comienza un archivo poniendo como nombre "_Wampa_ _Stompa" como en otros trucos para este juego, recuerda que las líneas son espacios (uno al principio y dos después y respetando las altas y bajas como lo ponemos aquí). Ahora comienza a jugar en ese archivo en cualquier nivel de dificultad y pon pausa. Mientras esté pausado el juego, marcarás el siguiente código: presiona simultáneamente todos los botones de la unidad **C**, **Z**, **L**, **R** e Izquierda con el Control Pad y mantenlos presionados. Mientras, mueve un poco el Control Stick hacia la Izquierda y mantenlo alrededor de 5 segundos hasta que escuches un "donk" (como si movieras el cursor). Después de escuchar el sonido, repite toda la operación, pero ahora mueve un poco el Control Stick hacia la Derecha y espera otra vez hasta escuchar el "donk". Si aún tienes las ganas de continuar, vuelve a ejecutar el código moviendo el Control Stick nuevamente hacia la Izquierda; repítelo hacia la Derecha y vuélvelo a hacer pero ahora hacia la Izquierda. Al terminar deberá aparecer un texto rosa en la parte alta de la pantalla. Ahora usa los botones **L** y **R** para cambiar todas las opciones que mencionamos al principio y con el Control Stick cambias los números.
Para activarlas, sólo presiona el botón **A**.

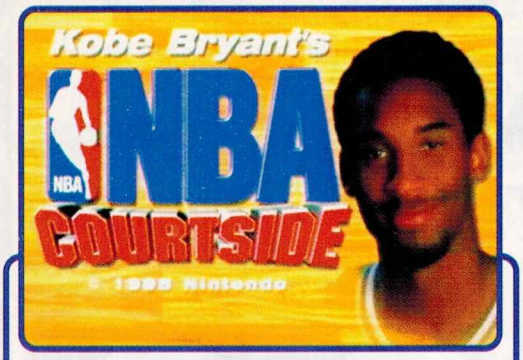






Si ya te salió el truco y quieres activar otras opciones distintas, ya no será necesario que ejecutes todo el procedimiento, tan sólo vuelve a poner pausa, presiona y mantén simultáneamente los botones de la unidad **C**, **Z**, **L**, **R** e Izquierda del Control Pad, ahora mueve el Control Stick hacia la Izquierda o hacia la Derecha y aparecerá de nuevo el texto rosa. Tal vez, debido al truco, se trabará el juego, en ese caso deberás resetear tu N64 y volver a hacer el truco completo.

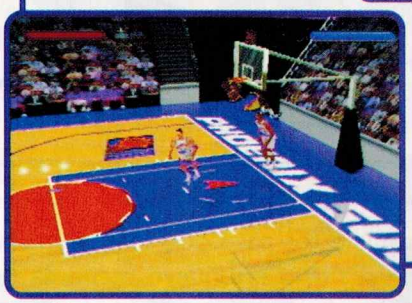
Seguramente con estos trucos ya no tendrás pretexto para no terminar este excelente título.



Si este juego te pareció un poco aburrido (que no creemos porque está muy bueno), aquí te daremos algunos trucos que, si bien no todos son útiles, por lo menos harán más divertidos tus partidos.

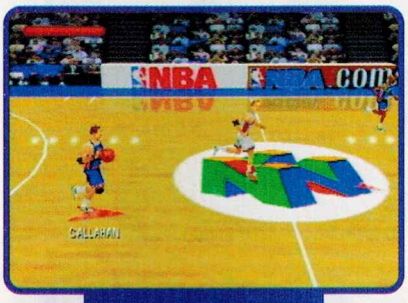
Colgarte del Aro

En el momento en que claves el balón en el aro con las dos manos, sólo mantén presionado el botón **B** y así consigues permanecer colgado. Pero no te mantengas así por mucho tiempo porque el árbitro te marcará foul técnico.

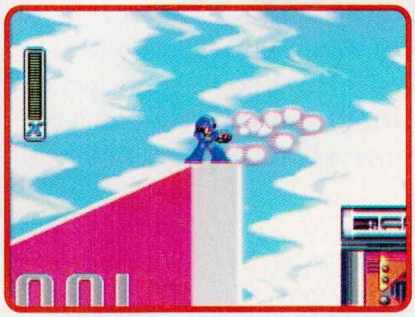


Jugar con equipos ocultos

En este juego hay un par de equipos ocultos y para poder jugar con ellos tienes que marcar el siguiente código: Mientras mantienes presionado el botón **L** en la pantalla de selección de juego, escoge Pre-Season con el botón **A**. Ahora en la pantalla donde se eligen los equipos, ve todo hasta la Derecha y al final encontrarás tres nuevos equipos, con los que estamos seguros no tendrás rival alguno. Estos equipos son: Nintendo, N64 y Left Field.



Hace mucho que no publicábamos passwords raros, pero para no perder la costumbre, aquí está éste para Mega Man X de SNES. Con este password tienes a Sting Chameleon, Spark Mandril y a Boomer Kuwanger derrotados, además de dos Sub-Tanques de energía y cuatro corazones. Pero lo raro del password es que tienes el aditamento del X-Buster, sin tener las botas.



Roberto Salomón Soto Sánchez

SUPER DIVERSIÓN CON NUEVA IMÁGEN

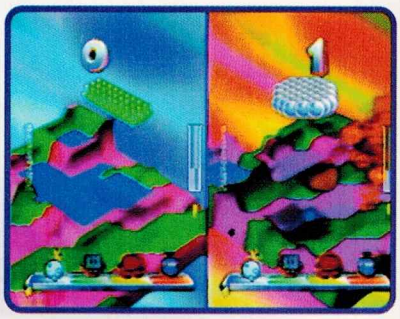
SUPER NES CONTROL DECK

¡INCLUYE 2 CONTROLES Y 2 CARTUCHOS!

BAJO LICENCIA AUTORIZADA DE GAMELA MÉXICO S.A. DE C.V.
www.nintendo.com.mx

a fondo

Esta es una gran noticia para todos los poseedores del Nintendo 64, porque los juegos que vienen están muy buenos y entre ellos encontramos este gran título de Puzzle, aquí podrás aventarte una gran competencia de poder a poder con uno de tus cuates. Este juego es realmente muy original ya que (por más raro que parezca) debes de crear una barricada para evitar que el agua se te salga de las manos, obviamente existen diferentes obstáculos que debes saber manejar para que el agua no se salga de control.



¿Cómo se juega algo tan raro?, pues con opciones y estrategias raras...
Como ya lo mencionamos, debes construir un dique para que el agua no se salga. Para levantar el nivel del piso, te darán unas piezas de color rojo; desgraciadamente cada acción tiene su reacción y cada vez que coloques una de estas piezas, subirá el nivel de Terremoto que se encuentra a la izquierda. Cuando el nivel de Terremoto llega a su límite, el terreno quedará muy dañado, sin embargo es posible salvar la partida.
Para bajar el nivel del suelo y obviamente bajar el indicador de Terremoto, existen las piezas verdes con las cuales puedes unir pequeños lagos aislados en uno mucho más grande y de mayor capacidad.

Ahora viene lo bueno, ya que el agua no cae al azar, sino que te darán unas burbujas con agua para que decidas en dónde caerán (si deseas llenar un pequeño lago o uno grande), lo malo es que generalmente te dan una ronda de burbujas así que si no terminas de construir un dique lo suficientemente grande o profundo para que aguante grandes cantidades de agua, ésta se desbordará y se te escapará de las manos. A la derecha de la pantalla podrás ver en el medidor, el agua que se ha escapado, si éste se llena el juego habrá terminado. Debajo del indicador de agua, aparece el indicador de fugas, aunque las fugas también las podrás ver en el plano de juego, en este pequeño mapa podrás verlas todas por si se te escapa alguna. Sin embargo, siempre hay una salvación, ya que cuando obtienes un meteorito, éste te ayudará a evaporar el agua, por lo que tendrás un suspiro antes de que llegue un nuevo diluvio.

Desafortunadamente el juego no es tan sencillo como lo que hasta ahora te hemos explicado, ocasionalmente tendrás que decidir entre explotar una montaña o levantar una muralla, ya que también tendrás que marcar el destino de una bomba que creará un tremendo agujero (obviamente) donde se podrá fugar toda el agua que tengas, así que te recomendamos diseñar varias áreas de impacto.

Estas bombas también te ayudan a bajar la barra de Terremoto, pero recuerda NUNCA envíes una bomba a un hoyo, ya que producirías un bombardeo.

Estas son las bases fundamentales con las que debes jugar, pero existen otros elementos que tanto te ayudarán como te perjudicarán. De vez en cuando, caen del cielo unas minas que cuando secas los lagos, explotan causando el mismo efecto que una bomba; las puedes eliminar sin ocasionar ningún daño sacándolas a la superficie. Otro contratiempo es la lluvia, ya que aún cuando no te toquen burbujas de agua, ésta seguirá subiendo paulatinamente. Te sugerimos hacer una gran muralla al rededor del área de juego. Un contratiempo bastante molesto son las nevadas, ya que congelan el agua (obviamente no te cuentan puntos) y todas las burbujas que truenes sobre el agua congelada, tendrán el mismo efecto. Aunque el agua congelada evita que las bombas hagan impacto sobre la tierra, deberás esperar bastante para que se desaparezcan, lo malo es que regularmente el agua se descongela antes de que la bomba se desactive.

Un punto buenísimo es que si creas un pequeño lago, lo suficientemente profundo, te aparecerá un patito de hule, el cual te multiplicará los puntos, obviamente dependiendo de cuántos tengas. Si tienes suficiente agua en el área de juego, aparecerá un arcoiris, el cual multiplicará por 10 los puntos que hayas multiplicado con los patitos (con varios patitos y el arcoiris puedes alcanzar puntuaciones extraordinarias).

Bien, pues esta es la guía para los juegos individuales, sin embargo cuando te enfrentas contra un cuate, la cosa cambia un poco, porque deberás de atacar a tu contrincante con diferentes poderes

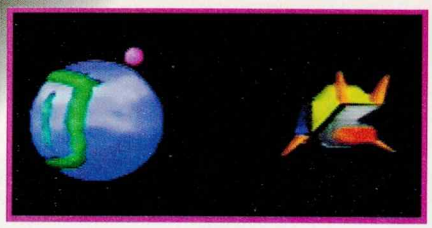
También cuentas con otros modos de juego como HANDICAP en donde podrás seleccionar el área de juego, ya sea que tenga una buena cantidad de hoyos y tengas que saberlos manejar antes de que lleguen las lluvias o por ejemplo, con la mitad del nivel del agua. Otra forma de juego es CHALLENGE en donde contarás únicamente con cierto número de piezas para alcanzar el mejor récord o con el tiempo limitado para obtener la mejor puntuación.

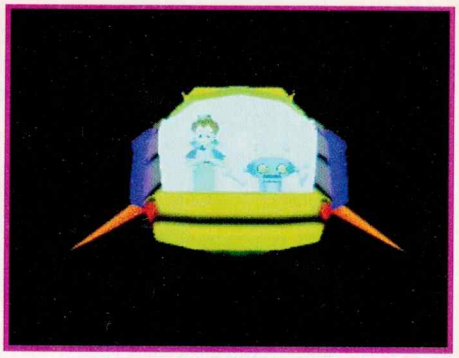
Si tienes oportunidad, te recomendamos que lo juegues un poco, ya que el concepto es muy bueno, es de los pocos juegos que traen varios idiomas incluyendo el español, además que todas las cosas y elementos los maneja en el idioma que selecciones (está de lujo, esperemos que los licenciatarios comiencen realmente a hacer de esto un hábito y no sólo porque les sobre espacio para llenar).

Como punto final nos gustaría que lo probaras, ya que es un título bastante entretenido, sobre todo cuando te echas unas retas se pone muy bueno.

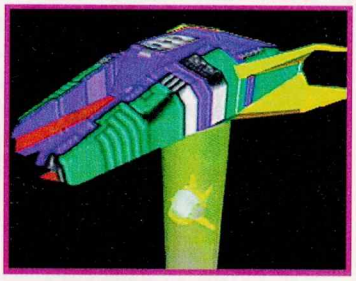
previo

Bomberman Hero

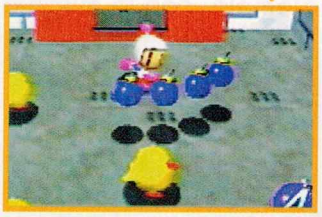




En un planeta artificial, cerca de donde habita Bomberman, han ocurrido sucesos muy extraños, de repente, comenzó una gran invasión a lo largo de ese sistema solar... Una nave espacial sale de uno de los planetas, en ella viajan la princesa Miriam junto con P-Bot. Cuando estaban escapando de la invasión, una nave los alcanza. La princesa le da un disco a P-Bot para que se lo entregue al gran súper héroe Bomberman. En seguida, Miriam es secuestrada y la nave queda muy dañada. En el mundo de Bomberman, nuestro protagonista se encuentra en un pequeño entrenamiento, cuando de pronto, un objeto volador no identificado se estrella cerca del cuartel de Bomberman. Así comienza la nueva historia de Bomberman Hero...



Para empezar te comentamos que se nota muchísimo que el juego y el diseño lo ha elaborado otro equipo de programadores, ya que éste es mucho más de aventura en vez de puzzle, por lo que es totalmente diferente al anterior. Ahora podrás hacer que Bomberman salte (cosa que era muy difícil de hacer en el título anterior), aparte cuenta con otras habilidades por ejemplo, en vez de cargar la bomba y lanzar una enorme, en esta ocasión la gira para aventar varias en una sola tirada. Otra novedad es que cuenta con diferentes implementos para darle más variedad al juego, unas alas con las que podrá viajar a gran velocidad hacia sus enemigos, unas hélices para bombardear, una propela para nadar, un hoober para maniobrar sobre tierra y un cuate que no llegamos a conocer en América sin embargo, ya es viejo conocido de Bomberman...



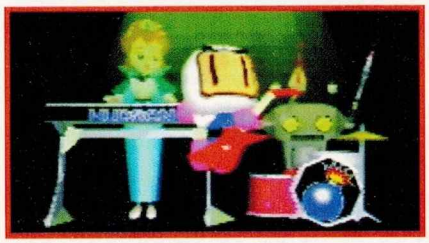
Datos generales:

En general es un juego de plataforma con elementos en 3D, sin embargo cuenta con variaciones que lo hacen mucho más dinámico.

Algunos niveles cuentan con caminos alternos en donde encontrarás nuevas áreas qué explorar... ¡¡Búscalos!!

Cuenta con algunos puzzles pero son muy leves, sin embargo los niveles son de mucha habilidad y los enemigos se mueven bastante.

Los niveles con elementos adicionales son buenísimos, ya que cada uno es muy diferente dependiendo del artefacto que se utilice.



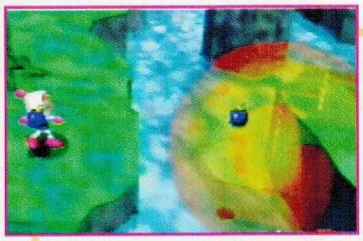
Trata de conseguir la mayor puntuación para obtener todas las medallas de oro y junta todas las esferas para abrir nuevas sorpresas.

Objetos:

Como recordarás, en cada una de las aventuras de Bomberman, encuentra diferentes objetos que le ayudan a vencer los obstáculos. Estos son algunos de ellos.

Bomba

Como siempre, nuestro héroe deberá recolectar estos objetos para poder arrojar varias de ellas simultáneamente.



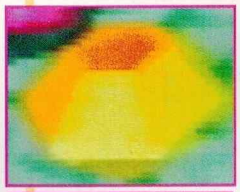
Flama

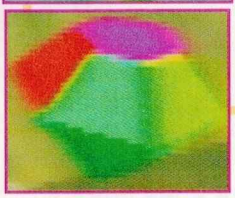
Este incrementa el tamaño de la explosión, así podrás derribar varios objetivos con una sola detonación.

Corazones

Te recupera la energía perdida. Con los corazones rojos recuperas una línea y con los dorados te recuperas totalmente.

Diamantes

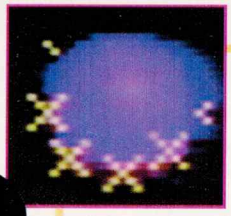




Son muy importantes, ya que con ellos obtendrás bastantes puntos y así alcanzar la mayor puntuación.

Ladrillo

Este objeto también es antiguo, te sirve para atravesar ciertas paredes y llegar hasta pasajes ocultos u objetos inalcanzables.



Esferas

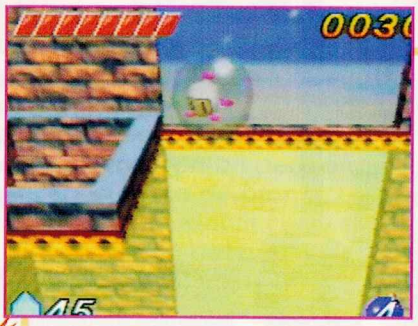
Se encuentran 24 esferas a lo largo del juego, 6 en cada uno de los primeros 4 niveles. Encuéntralas para obtener muchísimas sorpresas.

Bomas de hielo

Con ellas no destruirás a los enemigos, sin embargo los inutilizas congelándolos, ¿para qué? para subir en ellos y alcanzar otras plataformas.

Bomas de sal

Utiliza sabiamente esta arma, ya que sólo con ella podrás eliminar a ciertos enemigos (obviamente no podrás eliminarlos con las bombas normales).



Burbuja

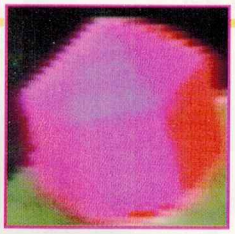
En algunos niveles deberás utilizar una burbuja para que te eleve y así alcanzar lugares demasiado altos.

Este objeto le dará muchísima fuerza a Bomberman y logrará aventar las bombas a grandes distancias. Te recomendamos que cuando tengas este objeto, arrojes paquetes de bombas, de 2 hasta 4, ya que es bastante difícil atinarle a los enemigos cuando sólo arrojas de una.

Mano

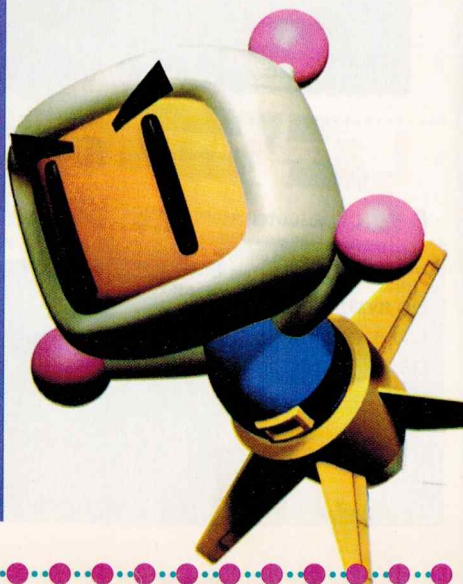
Vida extra

Creo que no hay mucho qué explicar acerca de este objeto, lo único que te podemos decir es que más adelante las necesitarás.



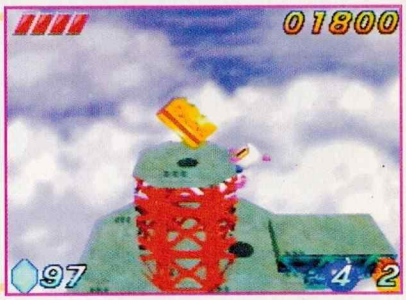
Gemas

Aparte de obtener puntos con ellas, al recolectar 200 aumentará la barra de energía. Las azules te dan una gema y las rojas 5.



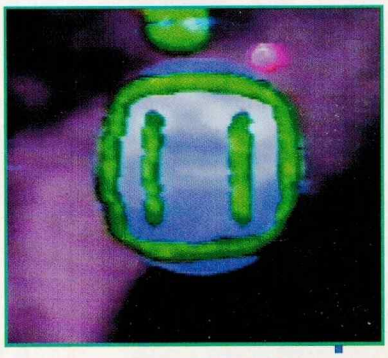
Objetos necesarios:

En algunos niveles te encontrarás con puertas que no podrás abrir con solo acercarte, por lo que tendrás que buscar ciertos objetos para abrirlas, ya sea que se abran con cuatro cristales, una tarjeta o un disco. Búscalos bien, ya que debes encontrar la manera de obtenerlos.

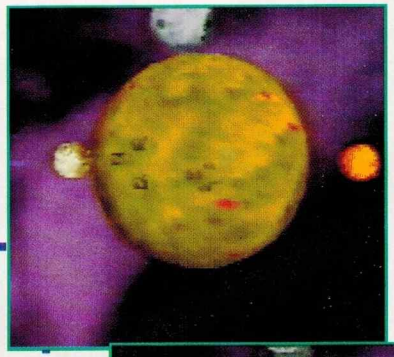


Niveles:

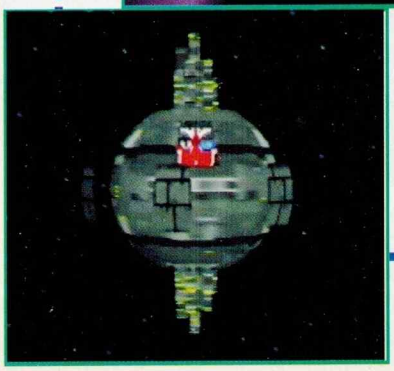
Bomberman debe viajar a lo largo de 5 planetas para encontrar las respuestas de quién es su nuevo enemigo, qué planea y las consecuencias en caso de que falle su misión.
Los niveles normales están muy bien elaborados, diseñados para todo tipo de jugadores ya que el novato podrá acabarlo y el experto tendrá bastantes cosas qué encontrarle, sin embargo los nuevos niveles son realmente muy buenos... ¡checa nada más, están buenísimos!



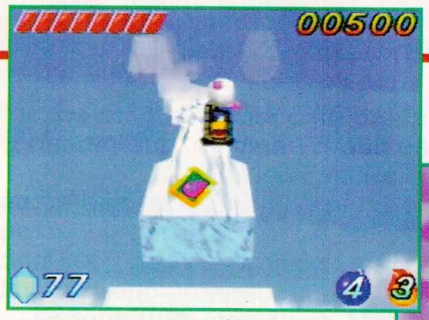
Cuando bomberman llegue hasta una gran fosa con agua, se le otorga el privilegio de nadar con una propela. Así podrá nadar en cualquier dirección para vencer las fuerzas marinas de este nuevo enemigo.



Al llegar a un valle repleto de fuerzas enemigas, Bomberman podrá atacarlos velozmente con unas alas a propulsión con las que viajará hacia ellos para destruirlos.



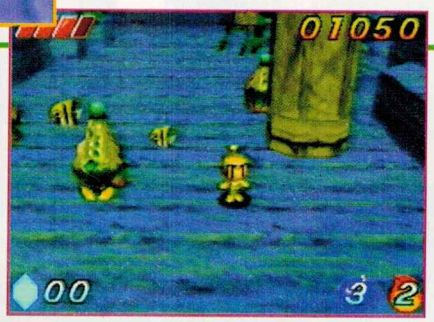
En otras ocasiones el terreno es muy peligroso para ir a pie, por lo que Bomberman obtendrá unas hélices para volar sobre el enemigo y bombardearlo.



Cuando Bomberman llegue a los peligrosos riscos, deberá utilizar un Hoober para deslizarse y así alcanzar su objetivo. Se necesita mucha paciencia, ya que lleva tiempo y concentración aprender a usar bien este vehículo.

Los jefes:

Están geniales, cada uno tiene su propia técnica, por lo que deberás lidiar un buen rato con ellos para poder ganarles y a parte gastarás otro tiempo más para ganar la puntuación necesaria para obtener la medalla de oro con cada uno de ellos.



Bien pues con esto damos por terminada esta pequeña introducción de este gran título que estamos seguros será de tu agrado, gracias a la acción, aventura y reto que caracterizan a nuestro cuate Bomberman. Desgraciadamente tendrás que esperar un poco para poder echarle el guante, porque aunque ya salió a la venta en Japón, para América está programado para finales de este año

FOTODIVIÉRTETE

¡dispara • anima • imprime • pegala!

GAME BOY camera

¡en 4 divertidos colores!

¡Conéctalo a tu Game Boy!

GAME BOY printer

¡divertido para cualquiera!

El Game Boy, cámara, cable link, impresora y papel para impresora se venden por separado.

A

GAME BOY®

BAJO LICENCIA AUTORIZADA DE GAMELA MÉXICO S.A. DE C.V.
www.nintendo.com/espanol

hardware

GAME BOY LIGHT

Desde la aparición del GB hace casi una década, el mayor problema al que se ha enfrentado este sistema es el hecho de que la más insignificante falta de iluminación restringe su uso. Obviamente se inventaron muchos accesorios para tratar de corregir este problema, pero estos aparatos (entre los más famosos estaba el Light Boy de Vic Tokai) hacían ver a tu GB como un monitoreador de los índices IMECA para interiores y era bastante incómodo jugar con él con todos esos accesorios. Y es que ¿acaso no muy molesto que cuando haces un viaje muy largo en camión y tienes ganas de jugar, tengas que abstenerte porque a la señora que está sentada junto a ti le molesta la luz personal del camión? Bueno, pues a sabiendas de este problema, Nintendo decidió lanzar al mercado, pero por el momento sólo en Japón, el Game Boy Light.

Esta nueva variación de este sistema es -a nuestro gusto- el mejor Game Boy que se ha hecho hasta el momento. Primero que nada, podemos mencionar que GB Light tiene un Switch de tres etapas. La primera de ellas es para tenerlo apagado, la segunda para prenderlo y la tercera para prender la luz. La luz es como la que tienen los modernos relojes deportivos con pantalla de cristal líquido de un tenue color azulado. Este sistema sólo salió en dos colores: Dorado y Plateado, y en cuestión de gustos, a nosotros nos parece que se ve muy bien el GB en estos colores. Definitivamente es una bendición poder ir en el coche en la noche, estar en tu cuarto a obscuras, en la calle o en el servicio público (los que tengan el valor de sacar su GB en los microbuses) sin tener que preocuparte si hay luz o no. La mayor cualidad de este GB es que ilumina lo suficiente, para que puedas ver sin problemas la pantalla. De hecho, se ve tan bien la pantalla del GB con luz, que nosotros consideramos un desperdicio jugar con este GB cuando estás en un interior sin activarla, aunque sí se alcance a ver algo.

El Game Boy Light es prácticamente del tamaño de un Game Boy Pocket, la única diferencia es que es un poco más largo y grande el compartimento de las baterías, ya que el GB Light utiliza 2 baterías AA y no 2 AAA como las del GB Pocket que duran aproximadamente 12 horas (es un promedio, ya que la duración de las pilas está condicionada al uso de la luz); esto último también hace que se sienta un poco más pesado, pero no es mucho. La pantalla de cristal líquido de este GB es del mismo tamaño que las anteriores y tiene el mismo color gris (aunque la protección plástica de la pantalla sí es un poco más grande); pero también nos hemos fijado que está un poco más oscura la pantalla y hay que bajarle bastante en contraste. Otro detalle estético más o menos importante es que los botones B y A tienen precisamente esas letras grabadas en el cuerpo de los botones. Los otros dos (Select y Start) están indicados en relieve.

Fuera de todas las cosas que se mencionaron anteriormente, el GB Light es prácticamente igual en sus demás funciones que un GB Pocket normal. Particularmente nosotros le encontramos 2 problemas al Game Boy Light, el primero es que si lo usas por más de una hora en la oscuridad total, tendrás que tomar un descanso de algunos minutos y es que el color azul de la luz de la pantalla puede hacer que tus ojos te lloren o te lastime (cuando hay un poco de luz, este problema desaparece; nosotros sólo lo notamos cuando juegas mucho tiempo en obscuridad total). El segundo problema es el indicador de batería; tal vez éste sea un problema que sólo le afecte a nuestro editor adjunto, quien consideró una bendición del GB que no tuviera ya ese foquito rojo cuando apareció la versión Pocket, y es que al estar jugando en la obscuridad, la luz de este indicador molesta bastante (bueno, eso es lo que él piensa, pero aquí no todos compartimos esa opinión). Bueno, también existe un tercer problema, y es que probablemente este sistema no llegue a nuestro continente. Entre los planes de Nintendo para el GB en lo que resta del año, no se ve indicio alguno que este sistema vaya a completar la ya larga lista de accesorios para este sistema (más que un accesorio, es otro modelo de GB). Esperemos que de regreso del E3 tengamos buenas noticias al respecto de este GB y es que como lo mencionamos al principio, éste nos parece el mejor GB que se haya hecho hasta el momento y seguro lo será hasta que salga el GB a color.

SOFTWARE USADO EN JAPON

¿Recuerdas que en anteriores reportes que hemos hecho en nuestros viajes a Japón hemos hablado de sitios como Akihabara? En zonas como ésta es muy fácil comprar los juegos más nuevos del mercado, pero de la misma forma se pueden adquirir juegos usados en algunas de las tiendas que ahí se encuentran.

Existen tiendas que se dedican a comprar a los videojugadores sus juegos cuando ya les aburrieron y después los revenden a precios módicos, por debajo de lo que cuesta un juego nuevo.

Esto suena como una buena idea y conveniente para todos ¿no? pero la CESA (Computer Entertainment Software Association) no piensa de la misma forma.

Esta organización en el pasado mes de Mayo comenzó con una muy fuerte campaña de concientización en aquel mercado y es que, después de la piratería, la venta de Software usado es una de las formas en las que las compañías productoras de Software (juegos) pierden más dinero.

Si analizas la forma en la que se hace negocio como explicamos antes, las compañías sólo tienen una ganancia única al vender el Software como nuevo, y si alguien vende su juego a una tienda especializada y ésta a su vez lo vende a otra persona, la compañía que distribuye el Software no gana absolutamente nada con la adquisición de ese nuevo usuario.

Por lo pronto la CESA busca por medios legales que se prohiba la venta de este tipo de Software en Japón.

Nosotros en nuestras visitas, hemos visto que realmente este tipo de prácticas son muy comunes en aquel país, y resulta más conveniente no sólo por los precios, sino porque sólo de esta forma (comprando juegos usados) es posible conseguir juegos viejos y clásicos en aquel país. Este es un tema interesante y al que habrá que darle seguimiento, ya que aunque no en igual magnitud que en aquel país, en EU, México y en general en toda latinoamérica, hay tiendas y compañías que se dedican a comprar juegos usados y revenderlos, por lo cual no dudes que si la anterior medida tiene éxito en Japón, los fabricantes de Software en nuestro continente también quieran adoptarla.

Una de las grandes zonas en Japón en donde prolifera la práctica de la compra/venta de cartuchos usados es Akihabara en Tokio, Japón.

Al parecer la ley para prohibir este tipo de actividad comercial será aprobada en ese país.

PAGINA RAREWARE WWW

Una de las compañías más importantes en el mundo en lo que se refiere a diseño y programación de juegos es Rare. Quizá por lo mismo causaba extrañeza que esta compañía no contara con una página en la WWW de Internet. Bueno, de hecho sí tenían una, pero estuvo bastante tiempo en "Coming Soon". Sin embargo y a partir de Mayo de este año, la página oficial de Rare se volvió una realidad.

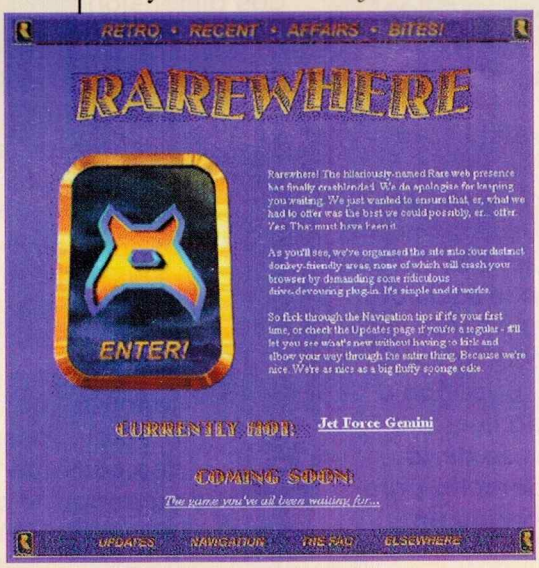
Definitivamente esta página tiene mucho qué ofrecer a los que son aficionados de los juegos de esta compañía o desean conocer más de ella. En la página Oficial de Rare encontrarás todo tipo de información relacionada con esta empresa. Obviamente existe una sección en la que te enteras de los nuevos proyectos de Rare, información corporativa y una lista muy completa de los juegos que han lanzado a lo largo de su historia.

Lo anterior puede sonar muy común para las múltiples páginas que hay en Internet, pero algo en el contenido de la página de Rare que nos gustó mucho; es la sección dedicada a los juegos que ellos programaron y que nunca salieron al mercado. Ahí puedes ver proyectos cancelados de viejos juegos de NES, SNES, GB y hasta Arcade (¿Recuerdas el juego de Brute Force?).

Definitivamente ésta es una página que debes de visitar, por todas las noticias e información antigua que puedes encontrar. La dirección es:

http://www.rareware.com

Sinceramente vale la pena que le eches un ojo y que para cuando leas esto, ya le hayan hecho más mejorías.



Este es el anuncio que la CESA publicó en muchas revistas en Japón en donde se le pedía a la gente no comprar juegos usados.

tips de

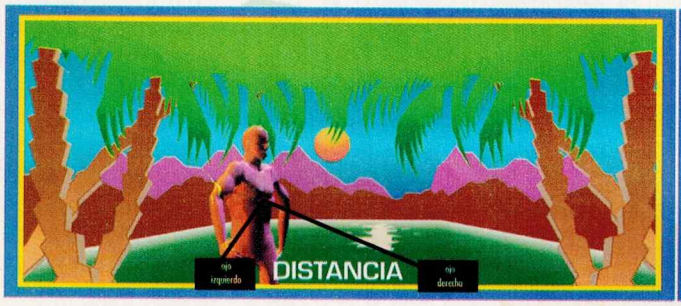
Ya habíamos hablado de la cámara y de algunas de sus aplicaciones, pero ahora hablaremos un poco de los efectos, específicamente lo que respecta a los estereogramas y a las animaciones.

GAME BOY™ camera Nintendo

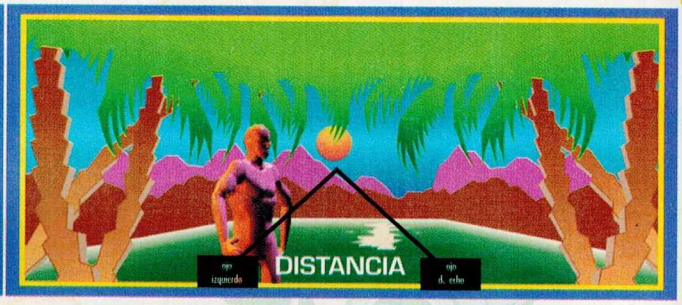
Estereogramas

Para hacer los estéreogramas tienes que saber cómo compone el cerebro las imágenes que tú ves con tus ojos, para poder hacerlo con la cámara.

El principio básico es que tu cerebro une las dos imágenes en un punto de referencia (objeto al cual queremos ver); lo que comprendemos como tercera dimensión, es la diferencia de ángulo que existe entre ojo derecho e izquierdo con referencia a un objeto frente a ellos. En los siguientes esquemas podrás ver cómo componemos nuestra vista y cómo este principio te ayudará en la composición de las imágenes en tus fotos estereográficas.



En este esquema podrás ver cómo tus ojos seleccionan el objeto y qué es lo que ven del objeto.



Aquí ves cómo al cambiar la distancia de tu punto de referencia, tu fondo se ve con mayor o menor tridimensionalidad.

A continuación te daremos la forma más fácil de tomar estereogramas, más adelante la más barata (por qué siempre a los que no tenemos dinero se nos dificultan las cosas ¿o no?) La forma fácil y de flojera es... pues con las dos cámaras. Esto te facilitará el tiempo de toma de las fotos y podrás ver tu estereograma al momento de tomarlas. Para poder imprimirlas deberás pasarlas a una sola cámara, sólo te recordamos que no se te olvide cuál de tus fotos es de la cámara izquierda y cuál de la derecha para que cuando las imprimas las pongas en orden.

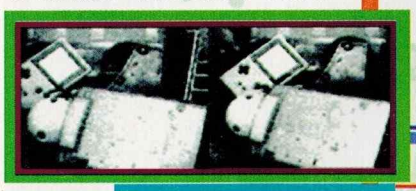
En el esquema 2 ves cómo al seleccionar tu punto de vista en un objeto lejano pasará a ser parte del fondo de tu imagen, pero si ves un objeto cercano verás que gana tridimensionalidad y tu fondo seguirá siendo en dos dimensiones. Este es el principio básico que deberás de utilizar en tus fotos.

Objetos genéricos

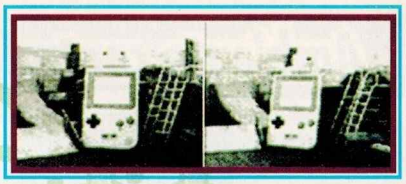
Te servirá para tomar fotos de paisajes, lugares cerrados u objetos de tamaño medio a distancias de 2 a 15 metros. Esta clase de fotos te da el efecto de estar viendo de forma normal (sin ver detalles), normalmente el punto de referencia se encuentra en el centro del fondo de la imagen u objeto a más de 2 metros de distancia. Respecto a fotos como estas, tendrás que tomar las fotos en un ángulo paralelo, para que te sea más fácil utiliza dos cámaras y toma la foto con los Game Boy pegados como se muestra en la foto y en perpendicular de tu fondo.

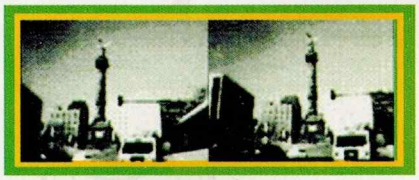
Objetos de cerca o pequeños

Lo difícil de este tipo de fotos es que tienes que hacerlo exacto para que se vea bien.
Aquí podrá variar el ángulo de las cámaras con respecto a la línea imaginaria "base", esta base debe de estar lo más próxima a una línea paralela con el objeto a tomar. Aquí te recomendamos que las fotos las tomes con una sola cámara, las distancias para tomarlas -conforme a lentes- sea de 3-8cm.



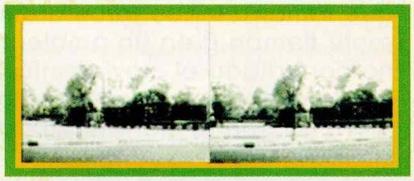
En estas fotos, tu punto de referencia está a menos de dos metros, te dará más tridimensionalidad en este punto y verás que tu fondo pasará a segundo plano. El ángulo de las cámaras variará conforme a la distancia y tendrás que centrar la foto en el objeto a tomar.



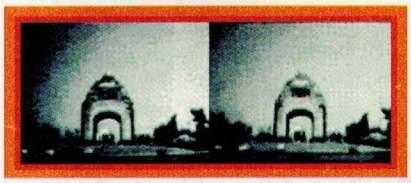


Objetos monumentales

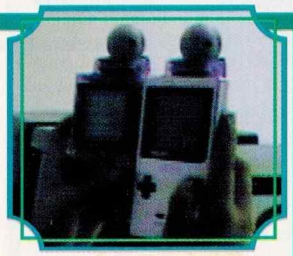
Son las más espectaculares de todas las fotos. Es muy similar a las fotos de objetos pequeños respecto a los ángulos y línea base. Para hacer esto deberás tener la ayuda de alguno de tus amigos, el cual deberá tener uno de los Game Boy a una distancia por lo menos de un metro, estar en línea "base" y en paralelo del objeto, tomar la foto al mismo tiempo, apuntando las cámaras a un punto de referencia sobre el objeto monumental, complejo, ¿no? Pues todavía falta... para estas fotos necesitas una distancia entre lente y lente es de 10cm-50cm.



Paisajes 3D



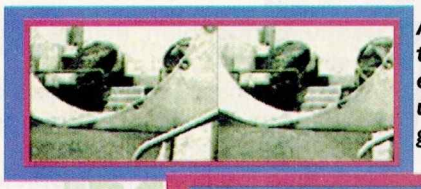
Se toma igual que las fotos genéricas (respecto a los ángulos), pero deben tomarse entre dos personas con una distancia al menos de 1 metro las dos cámaras, ambas deben estar en ángulo de 90° de la línea "base" y tomar las fotos sincronizadas.
Con lo que respecta a distancia debes de tener los lentes de: 50cm-1m.



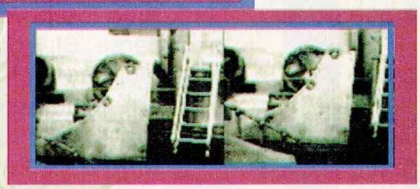
Sólo cuida que no se muevan de su ángulo de 90° de la línea imaginaria "base".) Esto no tiene gran ciencia, pero debes de ser muy exacto, en los ángulos y en la sincronía al sacar la foto en las dos cámaras. Te recordamos que la recomendación para este tipo de fotos, son las dos cámaras y la distancia entre lente y lente es de 8-12cm.

Cómo sacar estereogramas con una sola Game Boy Camera

Con una sola cámara se pueden tomar casi todos los tipos de fotos a diferencia del estereograma con dos cámaras, debes tener algo de tiempo y exactitud y no sólo por la separación de las fotos sino también por los horizontes imaginarios en los que te debes de apoyar.

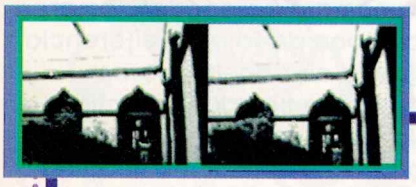


Aquí tenemos un ejemplo de unos estereogramas tomados con sus horizontes de forma correcta e incorrecta), por esto te recomendamos que tengas un ambiente controlado y un objeto inamovible. Las preguntas son: ¿Qué es un ambiente controlado? y ¿qué es un objeto inamovible?



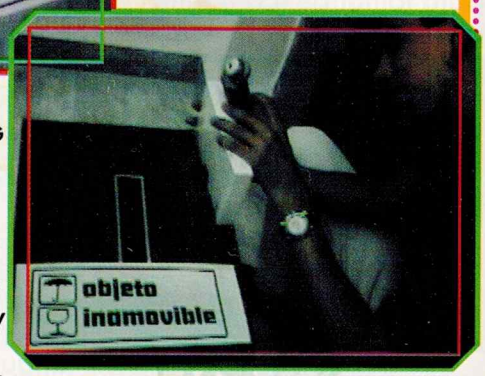
Ambiente controlado

Es el lugar donde sólo tú podrás afectarlo a tu gusto sin depender del clima o algún otro factor. Esto porque si sólo tienes un cámara a tu disposición tendrás que tomar las dos fotos a diferente tiempo y en un ambiente no controlado el movimiento del fondo evitará que tu foto salga bien, ya que tu mente no podrá ver las imágenes bien y se perderá el efecto de 3D. Si te preguntas: ¿Pero se pueden sacar fotos en exteriores de forma controlada? la respuesta es: ¡Sí!, pero tienes que evitar todo lo que se mueva, como: las hojas de los árboles, carros en movimiento, animales, personas ajenas a la foto (o pedirles que se queden quietas, recuerda que las hojas de los árboles aunque les pidas que se queden quietas no siempre hacen caso).



¿Qué es un objeto inamovible?

Es todo aquel objeto que no se pude mover de ninguna forma. Nosotros consideramos la idea de objeto inamovible con respecto a tu Game Boy y no con respecto a lo demás, ya que necesitas que las dos fotos sean tomadas de forma simétrica y tengas dónde apoyarte, lo puedes hacer tomando cualquier objeto a tu disposición.



Aquí tenemos un cajón y una caja de videocaset, formando nuestro objeto inamovible, en el cual nos apoyamos para sacar estas fotos.

Recomendaciones

1.- Lee tu manual bien, esto te dará la seguridad de que lo que estás haciendo no destruya tu trabajo.

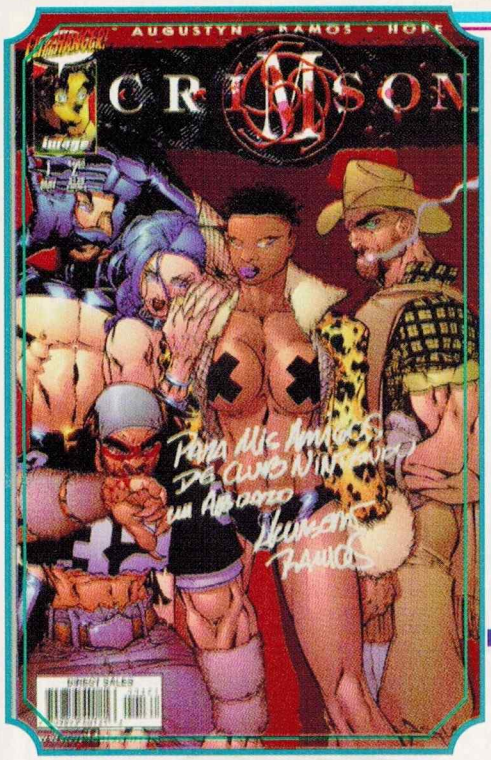
2.- Trata de alinear bien tus fotos conforme al horizonte (llámese real o imaginario).

3.- Evita tomar fotos muy saturadas de objetos, entre más texturas tenga, más difícil será entrar al estereograma.

4.- Trata que las personas y objetos que fotografíes tengan una buena iluminación, pero sin excederse. Si logras manejar tu iluminación bien, podrás dar un efecto de volumen realmente espectacular.

5.- Para imprimir tus fotos te recomendamos utilizar la opción de paisaje, uniendo tus fotos sin tener la necesidad de cortar; si la foto la tomaste con dos cámaras, usa el cable Link para pasarlo a una sola cámara (sí tienes un Game Boy normal y un Game Boy Pocket, no te preocupes por el cable Link con adaptador para uno y otro, éste va a salir al mismo tiempo que la impresora de la cámara).

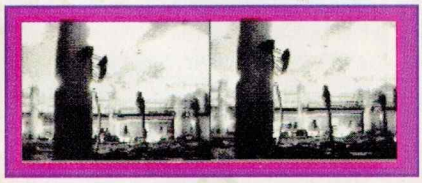
6.- Sí tomas fotos con dos Game Boy calíbralos en brillantez y todo lo demás igual para que no queden disparejos al momento de imprimir.



Con la Game Boy Camera verás lo versátil que es y lo divertido que puede resultar cargarla diario y tomar fotos espontáneas. Esto te lo demostramos con un botón: En el camino de la vida, nos encontramos a un dibujante Mexicano que la está armando en los EU, su nombre es Humberto Ramos, ya conocido por dibujar Impulse, cómic de la DC, pero ahora está dibujando para Image con un título propio, el nombre de su creación es Crimson.

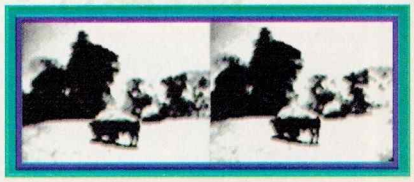
Aquí tenemos la portada del primer número de Crimson y la foto de El señor Ramos en estéreo y normal.

Ejemplos

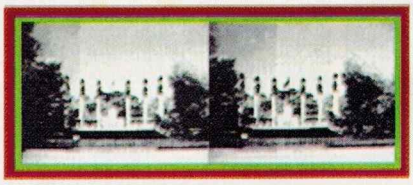


Qué te parece esta foto del Aeropuerto Internacional de Los Angeles (E.U.A.)

Aunque no parezca, es el Auditorio Nacional en el Distrito Federal.



Una visita al Zoológico de Chapultepec en el D.F. (¡Es un búfalo!)



Y por supuesto, también en Chapultepec el Monumento a los Niños Héroes.

Aquí tenemos la recámara de uno de nuestros colaboradores ¡qué caos! ¿no te parece?

Le agradecemos al Capitán Luis Méndez de Aeroméxico y a toda su tripulación por todas sus atenciones.

Prontuario

Recomendaciones Estereogramas:

Calibra las cámaras para que queden igual en brillo y contraste, conforme al programa de la cámara y no con el del Game Boy.
En general tu estereograma lo debes centrar en un fondo lejano, para que todo tu fondo se vea en dos dimensiones y los objetos más próximos se vean en tres.
Fotos de objetos cercanos los debes de tomar, tomando tu centro en el objeto a fotografiar.

Con objetos en movimiento: Aquí debes tomarlas con dos cámaras.

La distancia entre foto y foto debe de ser:
Generales:8-12cm máximo.
Objetos cercanos: 3-8cm máximo se debe de tener consideración del tamaño del objeto
Objetos monumentales:10cm-50cm
Paisajes:50cm-1m

Angulos de tus lentes.
Generales: 90°, perpendicular a tu fondo.
Objetos cercanos: Varía conforme a la cercanía del objeto, usando al mismo para centrar tu foto.
Monumentales: Varía conforme a la cercanía del monumento, usando al mismo para centrarlo.
Paisajes: 90°, perpendicular a tu fondo.

Fotos con dos cámaras.
Recuerda que cuando pases tu foto a un solo Game Boy, saber cuál es la foto derecha e izquierda.

Fotos con una sola cámara.
Tienes que tener una base u objeto inamovible, para apoyarte.
Tener un ambiente controlado.
Las dos fotos deben de tomarse sobre el mismo horizonte.

Por favor, manda tus fotos chuscas, padres o raras, sean estereográficas o normales a nuestra revista. Las iremos publicando conforme lleguen. ¡Ah! por cierto, eviten mandar desnudos o cosas censurables, sobre todo si tienen el cuerpo o los gustos de los que aquí laboramos... ¡Ah! y también mándanos otras ideas de cómo sacarle más jugo a tu Game Boy Camera ¿Qué utilidad le darías? ¿Cómo la aprovecharías mejor? Estamos seguros que con tu creatividad tendremos muy buenas ideas para todos los lectores.

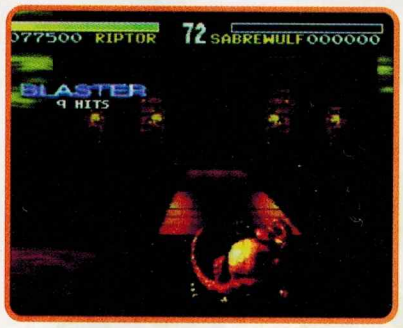
Para no perder el hilo de este estupendo juego, tenemos algunos Bugs y uno que otro detalle curioso para que veas que todavía el SNES tiene mucha vida, así que hay que seguir apoyándolo, ¿no crees?

Antes que nada, ¿recuerdas los Ultras raros que dimos en el número 5 año 2?, seguramente te habrás dado cuenta que el de Spinal no sale muy fácilmente, pues aquí tienes otro modo de hacerlo.

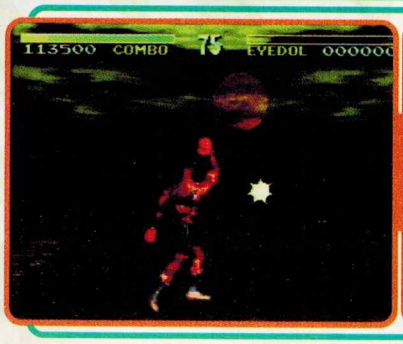
Sin tener cráneos, realiza el combo:

Bone Shaker GF, GM, Reverse Soul Sword GM, GF (déjalo apretado), Soul Sword GM, (realizando el movimiento del Ultra) PD (suelta el GF).

Detalles Raros:



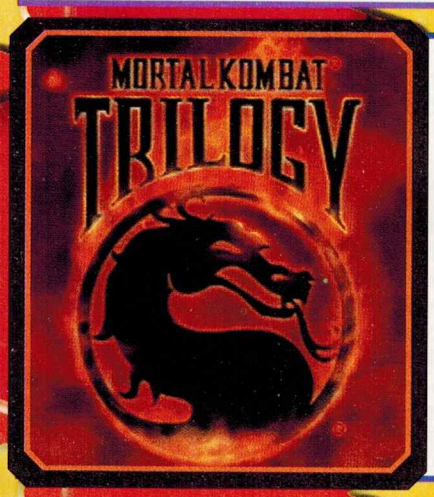
1. Elige a Riptor, pelea contra Sabrewulf (ya sea el CPU o el jugador 2) y elimínalo con un Ultimate, verás cómo dice el nombre del combo en lugar de decir "Ultimate".



Detalles Raros:

2. Elige a Combo y a Eyedol, ahora aplícale un Ultra a Eyedol y el último golpe lo da al aire, pero sí lo siente Eyedol.

Miguel Angel Caudillo Villa



Desde el primer Mortal Kombat, los videojugadores nos hemos dado cuenta del gran número de Bugs que se pueden encontrar en esta exitosa serie de sangrientos títulos, además de los Cheat Codes para cada una de las versiones.

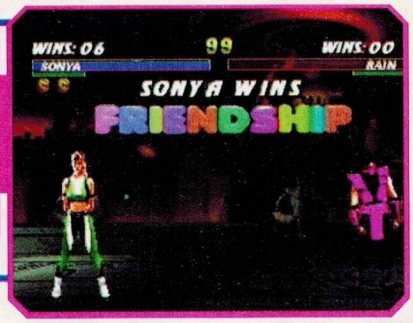
Muchos de estos Bugs han salido de videojugadores locos que les gusta exprimir sus juegos y descubrir cosas nuevas, que es lo que tratamos de fomentar aquí en Club Nintendo (nos referimos a los descubrimientos, no a que literalmente tritures tus cartuchos ni que te vuelvas loco como nosotros).

Bueno, la cosa es que aquí hay más Bugs de nuestros lectores y uno que otro truco que esperamos pruebes ahora mismo para Mortal Kombat Trilogy. Lo malo es que por varios factores, no siempre salen, así que no te desanimes si no te salen a la primera, sigue intentándolo.

BUGS

Realiza el Friendship de Sonya

en la escena "Rooftop" y verás cómo no salen las flores.



Elige a Kung Lao y ejecuta el Fatality

pegado al oponente para que no le cortes nada.

Con Smoke, si haces el Fatality

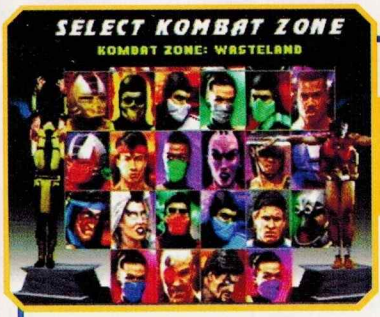
(High Kick)

con el enemigo pegado a la orilla y tú a una ditancia prudente, no le explotarás la cabeza.

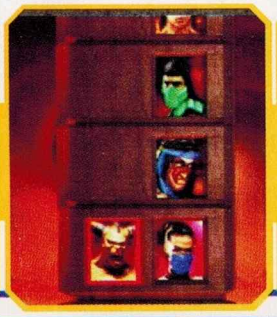
Israel Rodríguez Solano

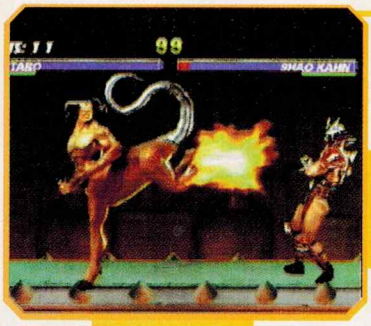
JUEGA CON MOTARO Y SHAO KHAN TODO EL TORNEO

Como sabemos, Motaro y Shao Khan sólo pueden ser elegidos en ciertas escenas y al terminar el encuentro, se rompe el truco. Pero con este truco que nos envía un lector muy locote, ¡puedes elegir a estos dos personajes durante TODO el torneo y en todas las ecenas! Para lograrlo, sigue los pasos que a continuación te damos:

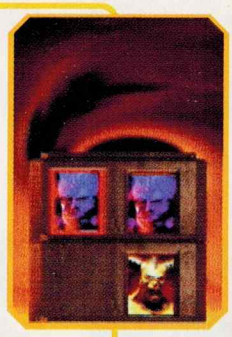


Empieza un juego normal (Mortal Kombat) y que te rete el jugador 2. Activa Level Select (Arriba + Start en Sonya) y elige una escena donde se pueda escoger a Motaro o a Shao Khan (dependiendo del jefe que quieras sacar). Transfórmate, empieza a jugar y en el round decisivo, transfórmate OTRA VEZ en el jefe y gánale al retador, éste no debe de continuar. Ahora, el ganador debe de elegir su destino. Pero en lugar del personaje que elegiste, tendrás la efigie del jefe que seleccionaste. ¡Ahora sí, a patear traseros con la mayor ventaja del mundo.





Con este truco, puedes hacer algunos Bugs y cosas chistosas. Lo raro es que si lo acabas con Motaro o con Shao Khan y eliges el primer tesoro de Shao Khan que normalmente es el final del personaje, saldrá el mensaje que dice:



"Tournament Outcome" y ahí el juego se traba y sólo puedes salir apagando tu N64.

Fernándo Reynoso López

Ahora vamos con KI Gold, que también tiene muchos detalles y Bugs como su hermano menor, checa éstos:

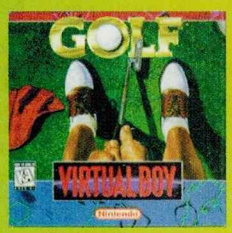
¿Te has fijado en el murciélago que te eleva cuando Sabrewulf te hace el Ultimate? Pues si lo quieres ver más pequeño, realiza lo siguiente:

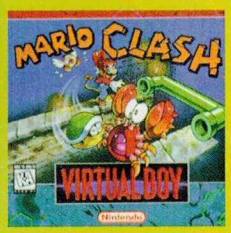
Elige a Sabrewulf en los dos controles y una escena que no gire, el jugador 1 (por ejemplo), debes bajarle la energía al jugador 2 hasta dejarlo parpadeando en rojo. Ahora, deja presionado el Golpe Débil y empuja al jugador 2 hasta una orilla y suelta el GD, checa cómo el murciélago que levanta a Sabrewulf es más pequeño de lo normal.

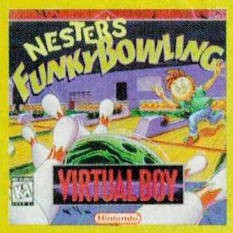
En Options, activa "Powered Finishers". Escoge a T.J. Combo y a otro personaje (cualquiera) en la escena del cielo (ambos controles Abajo + Patada Media), pega al otro personaje a una orilla y con T. J. Combo hazle un combo terminando con el quinto remate (Atrás 2 seg., Adelante con Patada Fuerte).

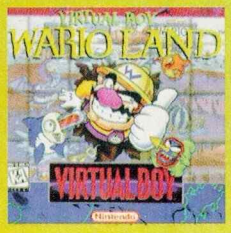
VIRTUAL BOY™

NUEVE CARTUCHOS AL PRECIO DE UNO









¡NO TE PUEDES QUEDAR SIN ESTA PROMOCIÓN POR QUE SE ACABAN!

BAJO LICENCIA AUTORIZADA DE GAMELA MÉXICO S.A. DE C.V.
www.nintendo.com.mx

Si lo haces correctamente, Combo tirará al oponente al vacío, pero el muy necio regresará y se estampará en las nubes.

Miguel Angel Caudillo Villa

Si quieres que los dos peleadores tengan el mismo color, sigue los siguentes pasos. En la pantalla de selección de peleador, el jugador 1 debe seleccionar el personaje y el color (en este ejemplo: Jago Dorado) y el jugador 2 poner su cursor en Combo Dorado y apretar rápidamente Izquierda y cualquier botón. Ten en cuenta que esto se puede hacer con cualquier personaje y color, pero con los colores normales hay cierta confusión así que ten cuidado.

Gastón León Acevedo

Activa los colores ocultos ya sea con el Training ó con la clave que ya dimos, pero si alguien prendió el bóiler con esa revista o no la conseguiste, aquí te va de nuevo: (Recuerda que debes introducir los códigos cuando pase el Profile de cualquier peleador)

Ahora introduce la de Gargos (que si pasó alguna de las dos cosas que dijimos, tampoco la tienes pues viene en el mismo número), pero no te preocupes, esta es:

Si eres observador, verás que Gargos tiene tres colores ocultos: Blanco, Dorado y Sombra. Pero además tiene un Gargos invisible, pues sin más rollo, fíjate que si eliges la sombra, Gargos se ve Dorado pero con Bugs en su piel, si quieres ver a Gargos en sombra, sólo elige el invisible. ¿curioso no?

Si encuentras más detalles o Bugs de éste o de cualquier otro juego, háznoslo saber y los publicaremos.

¿Realmente va a regresar la sección de **Mariados**?

Gus Rodríguez

Sí Gus, esta sección es una de las que más nos pidieron en las cartas. Como te pudiste dar cuenta en los últimos números del viejo formato, tratamos de reincorporarla pero con el formato clásico. Ahora vamos a hacer esta sección de una forma mas concreta, para así tratar de responder más dudas en un espacio óptimo. Muchas veces encontrarás respuestas que no requieren fotos y otras veces las incluiremos de diferentes maneras. Así que como podrás ver, sí que hay cambio en esta sección.

¿Cómo debo escribir a la sección de **Mariados**?

Lector Confundido

Realmente no hay una forma estricta a la que alguien deba apegarse para escribir a esta sección. Sin embargo hay cosas que sí te queremos pedir por favor, cuando quieras enviar alguna duda a Mariados:

** Trata de ser muy específico en tu pregunta. Aunque en éste y otros ejemplos verás que respondemos a una pregunta muy simple, sabemos que no todas las dudas pueden ser explicadas de esa forma.*

** Definitivamente no está descartado el hecho de contestar 2 ó más dudas en una carta, pero por lo mismo trata de ser específico, como lo pedimos en el punto anterior.*

** Si tienen dudas de varios juegos y las envían en una misma carta, traten de especificar y separar a qué juego pertenece cada una de estas preguntas. Esto te lo agradecerá infinitamente Ana, quien se encarga de capturar las cartas para tener una mejor base de datos con las preguntas.*

¿Cómo debo escribir a la sección de **Tops**?

Yo

Aunque lo decimos cada vez que ponemos esta sección, lo volveremos a decir.

** En caso de mandar video, acompáñalo con una carta donde vengan anotados los tiempos.*

** En caso de mandar fotografías, anota atrás los tiempos y tus datos.*

Los datos que deben acompañar a cada top son:

** Tu nombre*

** Nombre del juego*

** Pista*

** Tiempo*

En caso de no cumplir con estos requisitos nos será muy difícil incluir tus tops. Esto lo hacemos debido a que es una sección un poco complicada y nos quita algo de tiempo el estar buscando en diferentes partes el contenido de los mismos. Así que si no quieres que nuestra revista se atrase, ayúdanos a agilizar este trabajo para tener todo a tiempo y puedan salir tus tops con los datos publicados correctamente.

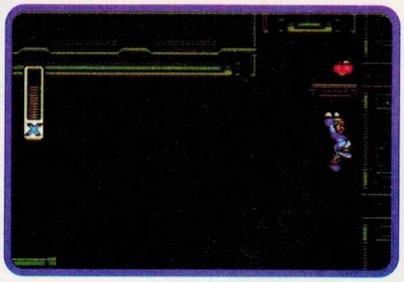
¿Qué diferencia hay entre **"Previo" "A Fondo"** y **"Tips"** en los análisis de los juegos de esta revista?

Lector todavía más confundido

Básicamente la sección de "Previo" se hace para informar un poco sobre un título que saldrá a futuro. En esta sección no verás cosas muy complejas ni elaboradas del contenido del juego, pues sólo se trata de un adelanto del mismo. Sobre la sección "A Fondo", obviamente es más concreta con muchísima más información que la anterior. La intención de separar estas secciones es para que sepas que cuando se trate de "Previos" son noticias frescas porque acaba de ser anunciado el juego, por la poca información que los licenciatarios nos dan o porque pudimos jugar por muy poco tiempo el título. La otra sección será más en base a productos finales (Eproms o juegos a la venta). Los Tips obviamente trata de lo mismo que teníamos anteriormente, las estrategias y trucos, o la manera más fácil de acabarlo.

¿Cómo agarro el corazón y el Sub-Tanque de energía en la escena de Spark Mandril en **Mega Man X**?

César Emilio Dávalos González



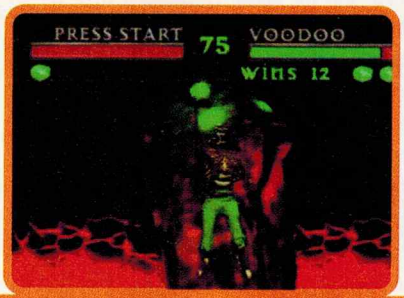
Estos ítems son fáciles de obtener; el corazón lo encuentras subiendo por esta pared usando el Dash.

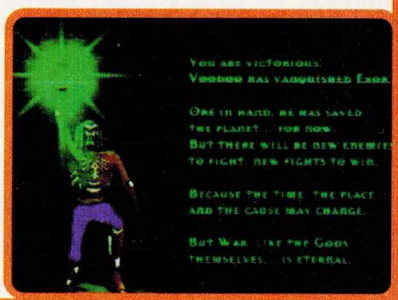
Para tomar el Sub-Tanque fácilmente, elimina primero a Storm Eagle para que la escena de Spark Mandril quede destruída y después a Boomer Kuwanger, ahora entra en la escena de Spark Mandril y avanza a la derecha por abajo (donde se apaga la luz), hasta que encuentres el Sub-Tanque. Utiliza el poder de Boomer, pero saltando, para que regrese trayéndote el Sub-Tanque.

¿Por qué al terminar el juego de **War Gods** sale el mismo final con todos los personajes, hay un truco para tener un final diferente?

Leonardo Espinoza Cortés

Te tenemos dos noticias: La primera... hiciste romper nuestro voto de no jugar este cartucho otra vez. La otra, ya lo revisamos bien y el grandioso final que tiene este juego no cambia en lo absoluto en ningún nivel de dificultad ni con ningún personaje. Y para acabar, no hay truco conocido para tener otro final.

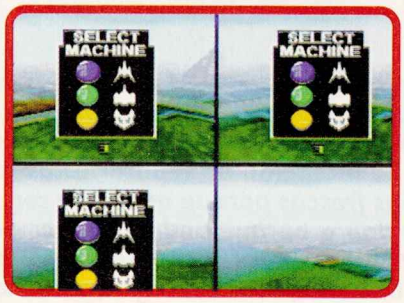




¿Cuál es el código de **Star Fox 64** para hacer que en modo de Vs. salgan Fox y sus amigos en los tanques o corriendo?

Hugo A. Aguilar

Pues para poder seleccionar los Tanques, deberás ganar la medalla en Venom tomando la ruta difícil; y por otra parte, si deseas competir con tus amigos usando a los personajes principales sin ningún tipo de vehículo, antes deberás sacar la medalla en Venom de la misma forma en la que sacas al tanque (o sea, por la ruta menos fácil) sólo que en la dificultad Extra. Esperamos que esto te sea de utilidad para vencer a tus adversarios.



¿En **Star Fox 64**, dónde está la cascada al principio de Corneria y cómo te metes ahí?

David Armando Salas Ramos

Bueno, para lograr tal cosa, hay dos objetivos a cumplir en la escena de Corneria. El primero de ellos es evitar que Falco sea eliminado. Tienes que poner especial cuidado en el área que se ve en la foto 1, que es cuando hay mayor riesgo. El segundo de los objetivos es pasar por debajo de todos los arcos de piedra que se ven en la foto 2 para que precisamente Falco te diga "Pretty Smoth Flying, Fox". Si lo haces correctamente, al llegar al área de la cascada que mencionas, Falco se meterá por ella y tendrás que seguirlo. Esto es básico para poder conocer más escenas del juego.

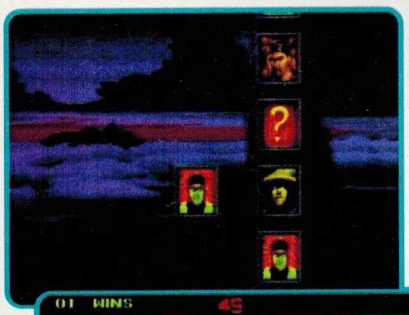
¿Qué es un **licenciatario**?

Edgar Alexis Manzo Vega

Aunque para muchos lectores que nos siguen desde hace bastante tiempo resulte claro quién es un licenciatario, tal vez no lo sea tanto para los lectores nuevos. Todos los sistemas Nintendo, como el NES, SNES y N64 son para que Nintendo lance sus juegos para éstos. Si una compañía externa quiere sacar un juego para alguna plataforma, necesita tener "Licencia" de Nintendo. Si te fijas, en los juegos de otras compañías que no es Nintendo, siempre aparece la leyenda "Licenced by Nintendo" o algo así como "Con Licencia de Nintendo". Cualquier compañía que saque un juego para un sistema de Nintendo que no sea Nintendo, es un licenciatario.

¿Es cierto que en el signo de interrogación de **Mortal Kombat 2** peleas contra Jade y si es así, cómo lo hago?

Jaime Suárez Ongay



Para pelear contra Jade, debes vencer un round al personaje que esté debajo del signo de interrogación únicamente usando la Patada Baja. Si lo haces bien, lo saltarás y pelearás contra Jade. Ten cuidado, ¡pues a ella no le afectan tus poderes!

tips de

Para sacar la estrella corazón tienes que hacer algo especial en cada una de las escenas y si intentas sacar de nuevo la estrella corazón cuando ya la tienes, te darán una vida extra.

Para romper la magia que controla a los jefes necesitas vencerlos, pero antes recolecta la estrella corazón de cada una de las escenas y así al final verás cómo el jefe se libera del poder siniestro.

nivel uno grass land

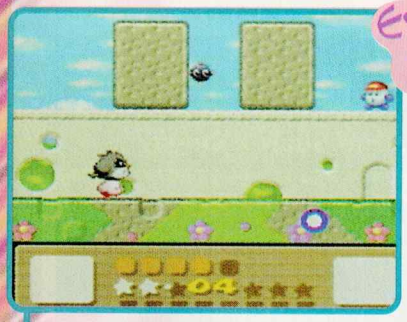
Escena 1-1

En esta escena en la ultima parte, tienes que cuidarte de no tocar los tulipanes, sólo así obtienes la estrella corazón.

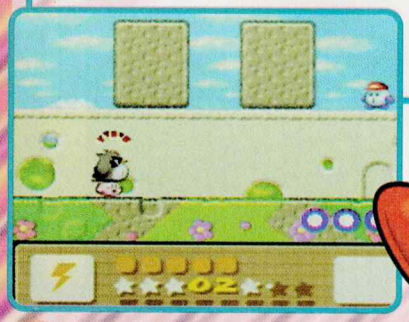
Escena 1-2

Aquí tienes que tomar a Chuchu y al llegar al lugar que indica la primera foto elimina los bloques para descubrir la puerta oculta que te lleva al cuarto donde necesitas tocar al enemigo con la mano de Chuchu (para esto es necesario que te quites el poder, si es que tienes), para que al final aparezca la estrella corazón.

Escena 1-3



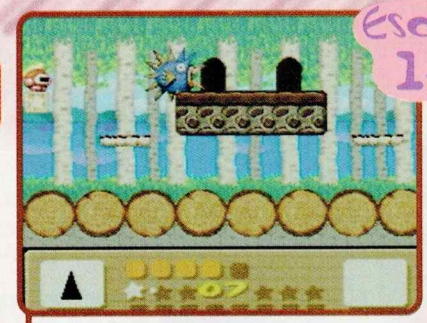
En tu camino encuentras un Mini-juego donde tienes que ver con mucho cuidado qué tipo de enemigo fue lanzado, para después seleccionarlo de entre los 6 tipos que hay, tienes que hacerlo tres veces correctamente para que al final de la escena obtengas la estrella corazón.



Escena 1-4

En la tercera área de esta escena es necesario que copies el poder de roca, para después utilizarlo aquí y puedas caer al agua y puedas entrar a la puerta que esta más adelante; así llegas al cuarto donde te enfrentas a un mini jefe (si tienes flojera saca al chalán Gooey y que él lo elimine), después de eliminarlo continúa tu camino, encuentra al personaje perdido y al final obtienes la estrella corazón.

Escena 1-5



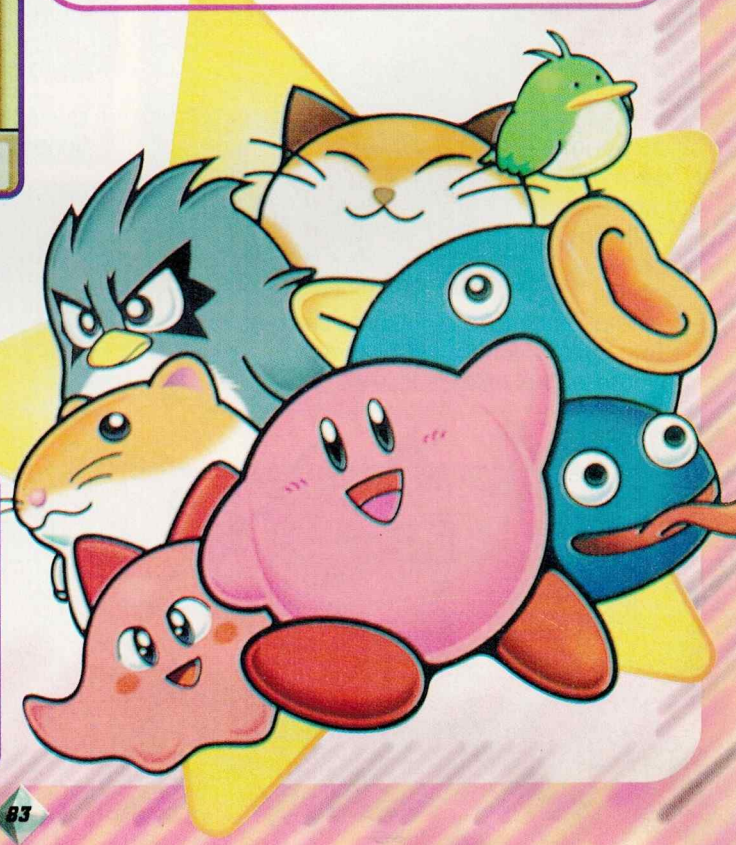
Aquí la cosa es muy fácil, en la segunda área hay dos entradas, en la que está a la izquierda están tus amigos Coo y Kine, tienes que llevarte a Kine hasta el final para que obtengas la estrella corazón.

Escena 1-6

En la segunda área donde vas por el interior de un árbol necesitas recolectar 3 piezas, sube y cuando te puedas pasar a la orilla izquierda continúa subiendo hasta encontrar el triángulo que por los tonos trasparentes puede confundirse; sube los más que puedas por dentro del árbol y en cuanto te salgas por la derecha desciende un poco y encontrarás el rectángulo, continúa bajando y en la base del árbol a la derecha, está el círculo, así completas las tres piezas que necesita el personaje del final y él te dará la estrella corazón.

Whispy

Para eliminar a este jefe puedes tomar a Coo de la escena 1-3 y copiar el poder de boomerang de la escena 1-1 así será más fácil derrotar a Whispy.



nivel dos Ripple Field

Escena 2-1

Toma a Pitch para que te ayude, en la

siguiente área, copia el poder de la escoba y baja a estos huecos para entrar a las pantallas donde tienes que lanzarle agua a los tallos de las flores para que crezcan, pero cuidado sólo necesitas lanzarles agua una vez o de lo contrario desaparecen, repite esto las pantallas siguientes para que al final aparezca la estrella corazón.

Escena 2-2

Después de pasar la zona de agua hay una puerta que te lleva al cuarto donde está un personaje triste, necesitas llegar con Rick y además llevar el poder de la sombrilla para que cuando lo

ejecutes frente al persona-je, éste se ponga feliz. Justo adelante de donde está el personaje, baja como se ve en la foto para encontrar un lugar donde aparecen tus amigos Rick y Coo.

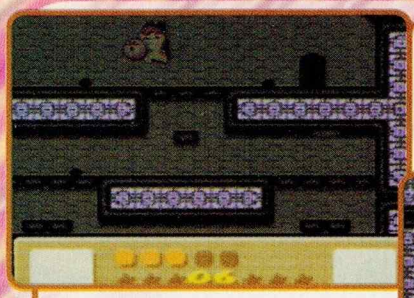
Escena 2-3

Aquí te encuentras con otro mini-juego donde tienes que indicar la vasija donde se asoma la víbora por última vez, parece fácil pero hay otros enemigos

que salen para confundir, tienes que hacerlo tres veces

correctamente para que al final aparezca la estrella corazón.

Escena 2-4

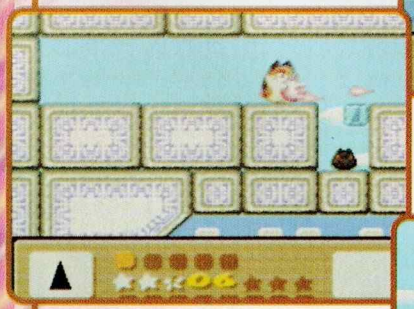


Avanza hasta llegar a la parte donde el Scroll (movimiento de pantalla) sube automáticamente y al llegar a lo más alto no entres por la puerta, dirígete hacia

la izquierda y justo donde se ve en la foto, hay una puerta oculta que te lleva al camino hacia el jefe, espera a que te

lance sus espinas, cómelas y lánzaselas para dañarlo, repite esto hasta eliminarlo.

Después cómete al jefe y copia su poder, para que más adelante abras el lugar

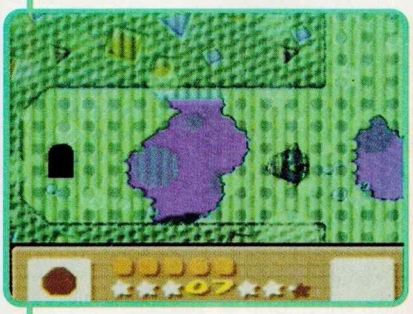


donde está el pequeño sapo, tómalo y al final aparece la estrella corazón.

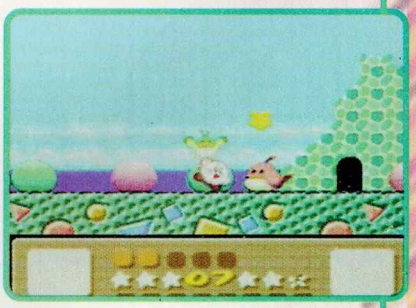
Escena 2-5

Después de tomar a Kine tienes que copiar el poder de fuego (un poco más adelante hay un cuarto donde encuentras a un enemigo del que puedes copiar este poder)

entonces elimina parte de este muro que no te permite pasar, deja a Kine y avanza un poco más rodeando por arriba hasta llegar al enemigo de roca, copia su poder y con éste



termina de eliminar el muro para pasar con Kine, ya en la siguiente área baja un poco y con ayuda de Kine regresate a la izquierda hasta entrar a la puerta que te



lleva a un cuarto donde tienes que dejar a Kine y tomar a Pitch y si llegas con él hasta el final aparece la estrella corazón.

Escena 2-6

El zona con agua (que parece el final de SMB) baja por el hueco y entra a la puerta del centro, ahí verás una figura hecha de bloques, en forma de rombo, fíjate bien porque después necesitas salir y entrar a una de las puertas de los lados y eliminar los bloques que sobren para que copies la figura, si lo haces bien al final aparece la estrella corazón.

acro

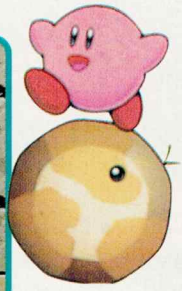
Con este jefe la primera parte es fácil pero ya cuando caes al agua tienes que utilizar las rocas que caen para dañarlo hasta eliminarlo.

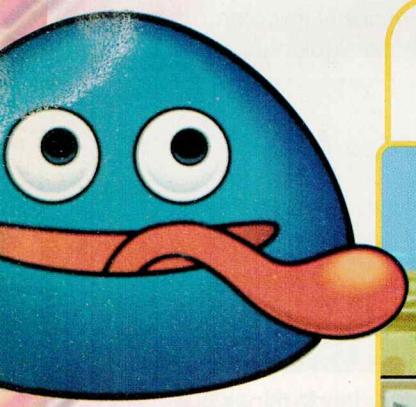
nivel tres sand canyon

Escena 3-1

El objetivo en esta escena es aplastar a los tulipanes y no tocar a los hongos, si lo logras, al final aparece la estrella corazón.

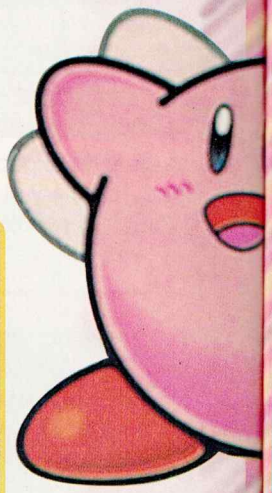
Y ya que estamos en esta escena, al llegar a la segunda área donde aparece un conejo espera a que entre en un hueco oculto en la pared y ya que conoces dónde está la entrada sigue al conejo para llegar a un cuarto donde hay una vida extra y varias estrellas.



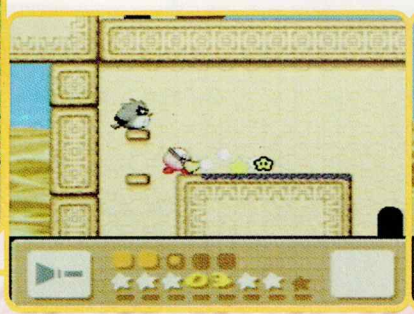


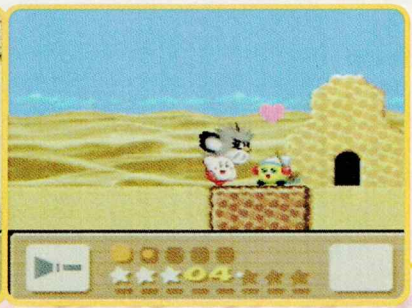
Escena 3-2

Sube por el hueco oculto como se ve en la foto y ya adentro del muro, entra por la puerta que no se ve para llegar a un cuarto donde hay una vida extra y energía.



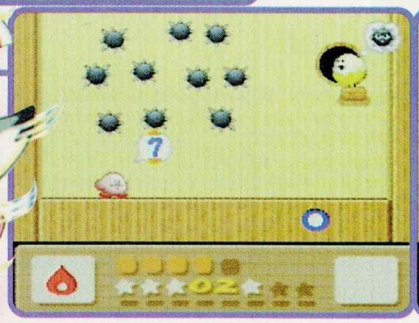
Esta escena tiene cuartos un poco sucios y necesitas ayudar al personaje a limpiar dos de los tres cuartos que hay, para esto necesitas copiar el poder de escoba para limpiar todo el piso y así al final aparece la estrella corazón.

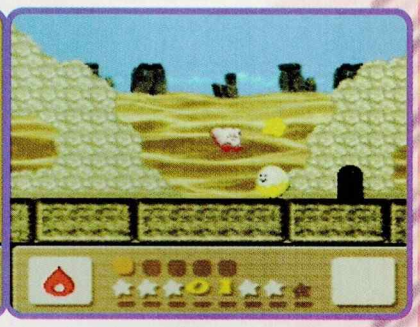




Escena 3-3

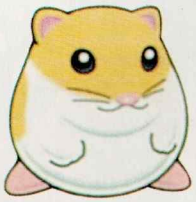
Aquí hay otro de los mini-juegos donde tienes que tener muy buena vista y además agilidad para contar rápidamente cuántos enemigos de los que aparecen en el globo de pensamiento hay, esto hay que hacerlo tres veces para que al final aparezca la estrella corazón.

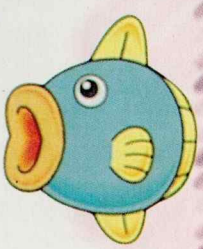


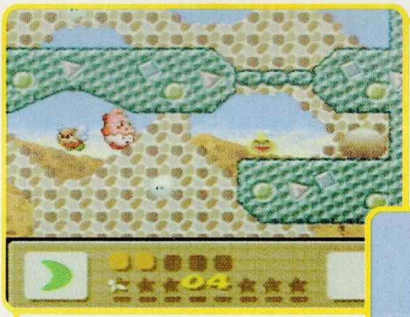


Escena 3-4

En la zona de agua ve primero por abajo, después por arriba y por último avanza por el camino del centro hasta llegar a la puerta que te lleva con un mini jefe el cual es pan comido si llevas a Rick y el poder de nieve, después de eliminarlo pasas a un pasillo donde está el personaje perdido y si llegas al final aparece la estrella corazón.







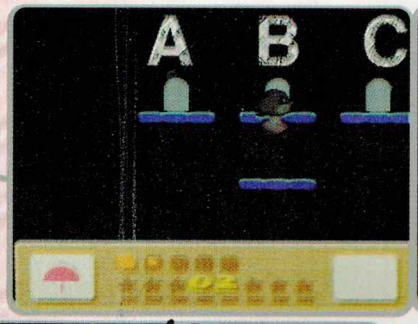
Escena 3-5

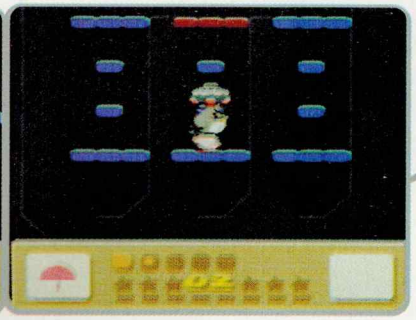
Necesitas llevar a Chuchu hasta el final para que aparezca la estrella corazón, y recuerda que Chuchu se puede colgar del techo, ya que esto te será de gran utilidad en la parte final de la escena.

Escena 3-6

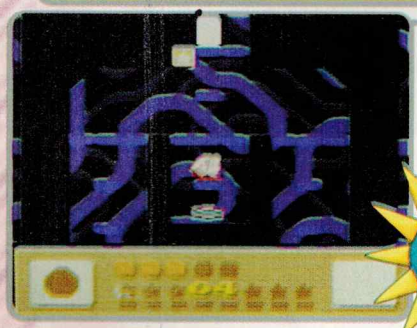
Aquí la cosa es más elaborada, al llegar a la zona de agua hay una esfera al centro de donde puedes salir lanzado hacia las 8 posiciones, entra por la de la izquierda y sales por la derecha pero antes tienes que visitar las demás.

Comenzamos con la que está en la diagonal Arriba, Izquierda, aquí tienes que seguir una ruta bastante rara, ya que apareces en pantallas como la de la primera foto en donde te pusimos tres letras como guía para darte la ruta correcta que es - B - A - C - A - B así logras llegar a lugar donde está la base.

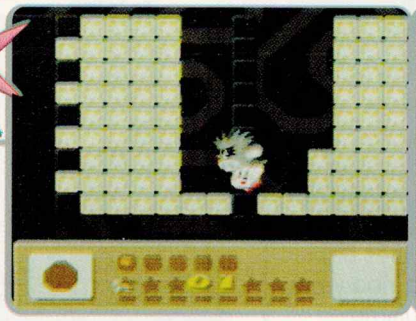




Continuamos con la entrada que está justo arriba en la zona de agua, donde subes por varias plataformas hasta salir a un lugar donde está la cabeza.



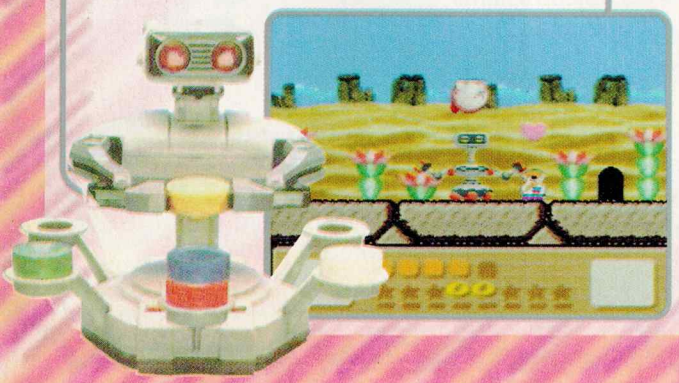
Ahora vamos a la puerta que está en la zona en diagonal Arriba, Derecha donde tienes que subir entrando por las puertas de los lados y para esto necesitas copiar el poder de los enemigos que encuentras, hasta llegar al cuarto más alto donde está el cuerpo.



Continuamos con la puerta que está justo abajo en la zona de agua, aquí puedes copiar el poder que quieras y además encuentra a cualquiera de tus amigos, así que necesitas a Coo y el poder de Roca, después salte y entra a la puerta que está abajo a la izquierda, aquí necesitas eliminar los bloques de tal forma que hagas camino y pases con Coo a la siguiente pantalla donde está uno de los brazos y sólo Coo puede vencer el viento para llegar al brazo.

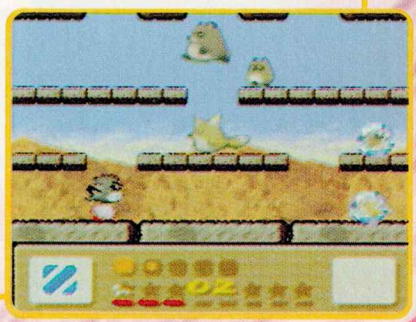
Por último hay que regresar por Kine y copiar el poder de la sombrilla para que después, en la zona de agua, entres a la puerta que está abajo a la derecha, aquí necesitas saltar con Kine y caer del otro lado con ayuda de la sombrilla y en el siguiente cuarto está la última pieza, el otro brazo y sólo Kine puede vencer la corriente para llegar a él.

Así al final, todas la piezas que tomaste forman a ROB el robot con el que jugabas en el NES y aparece la estrella corazón.



Para eliminar estos jefes puedes tomar a Coo de la escena 3-2 y copiar el poder de hielo de la escena 3-4 y ahora así al enfrentarte a Pon y Con tienes que estar en constante movimiento y además cuidarte de las bombas que caen hasta eliminarlos.

Pon con



C·L·U·B
Nintendo
THE LEGEND OF ZELDA
The ocarine of time

Conté es Color

- NO ES DE MADERA
- PUNTA MAS RESISTENTE
- NO ASTILLA
- SON RECICLABLES
- TIENEN PUNTA AFILADA
- NOVEDOSO EMPAQUE TRANSPARENTE DE 12, 18 Y 24 PIEZAS

Conté EVOLUTION de BIC

Es la Nueva Generación en Lápices de Colores.